A9VG

游戏文化区 2006--2010

游戏文化

第一卷:游戏评论,系列综述,深度分析,心得体会

序

提笔写下此文之际，忽然想起自己已经在A9注册了4年多了，按照年份来看自己业已无法再称呼自己为新人了。但该如何说呢，自己感觉自己的一些部分依然保留着学生时代的一些东西，我不知道这些到底乃是好事，抑或坏事。老实的说，自己对于与A9相识的机缘和理由业已忘记的几乎差不多了。额，记得应该是05年的时候，那是自己在另外的一个论坛内做一个版主，当时在这个论坛内有个会员的帖子里无意间提到了A9，然后自己处于好奇还注册了自己的这个ID，其实当时自己是想注册莱茵哈特皇帝的（当时自己对银英传比较喜欢），不过发现这个ID业已被人“抢注”，无奈之下只能注册了现在的这个ID。不过在注册后，在A9其实没发过多少帖。当时自己因为是新人的关系，在A9认识的人几乎没有，当时几乎只在文化区和怀旧区出现。要说在那里出现的理由，个人是觉得自己对于游戏背后的一些东西的喜好更大于通关的乐趣，还有个很重要的理由，自己的家庭经济环境老实的说不怎么样，如果说要让我不断的跟进次世代的话，是不可能的事情，也因为如此，对于一些老游戏自己有独特的感觉，而老游戏当时不少制作者的认真态度和严谨的作风也确实是现今不少游戏制作者所缺少的。当年命大的一篇《人间二十年》（这个标题当年第一次看的时候第一个想到的是自己最喜欢的信长公）让我找到了区内的一丝“家”的味道，我属于父辈那些称为80后的那批人之一（当然本人对于这样的分类比较反感），而和我同年龄段的人应该都有过迷恋电软的那段时光。当时的电软上有个栏目叫“闯关族的家”，可以不怎么太夸张的说，在文化区和怀旧区都让我感觉到了这样的味道，也因为这点，至今文化区和怀旧区也是我上A9后必看的2个区。虽然说老实话，我不知道日后对于A9是否还会有现在的喜爱程度，甚至我也不知道几年后自己是否还是会在文化区和怀旧区出现，但是，对于当年这个区带给我的感动和那份感觉，我想我是不会忘记的吧。

彩虹给我PM让我作为文化区的元老（其实自己实在不配这样的名号），为她在A9发的电子书（书内收录了文化区不少的精华文章，今天惊觉自己过去写的不成熟的SH的文也在，实在惭愧），故而滥竽充数的写下了这样的一篇文字。是为序。

帝国皇帝

2010.3.10

目　　录

传说之极道——《如龙》细评

fengarea

一般来说，我不喜欢随便评论一个游戏——其一，评论这种东西比较主观，怕给别人先入为主的影响，其二，评论一个游戏之前必须对这个游戏有个深入的了解，深怕自暴其短。不过这次既然有人提议我写写如龙的评论，坊间对于这个游戏或赞或弹的不同类型的评论也不少了，而且自问对于这个游戏我也算已经算中度研究过了（深度研究还在进行中），所以写写也无妨吧。因此就有了下面这篇东西。



心

——"你永远也要背负着'弑亲'的烙印！"
——"背负吗？十年前就已经决定好了！"

入手如龙，是因为 SEGA 的名号，传言中作为莎木的继承，还有什么东洋的 GTA 云云。
入仓启动，"WHAT DO YOU WHAT？""I M SEGA"，再次激起从 MD 时代就已经倾注在血液中的那份涌动。
NEW GAME 开始，不是莎木，不是 GTA，但它是"如龙"！

或许如龙身上背负的东西实在太多了，所以不少怨言都喜欢用莎木和 GTA 来与他比较。其实错了，SEGA 要给我们带来的不是莎"龙"，不是 G"R"A，而是"如龙"，一种全新的体验。

初玩，我本想略略试玩一下，然后回归到当时进行中的恶魔城暗咒完美收集和生化 4N 周目的攻略中。但是一玩起来竟然就四个小时没有放下手柄。桐生一马的义气和魄力，战斗的热血和痛快，以及神室街那种拟真的都市感，无怪乎即使定位是 18 禁也被推入了白金殿堂。

研究，深入了解了这个游戏，越发佩服 SEGA 的功力，也期待其后继作品有更大发展。

技



如龙是建立的虚拟街道"神室街"的游戏，这条街道的构建无疑是非常成功的，满街的霓虹灯，穿梭的街人，各式各样的娱乐消费场所，例如 24 小时便利店，快餐点，茶餐厅，各种成人夜店，DVD 店，CLUB，DISCO，大叔们最爱的老虎机，年轻人喜欢的街机室，时钟酒店一条街，还有随时为你代步的的士，商店里面卖的是现实中常见的货物，食店里面也是日常的套餐，CLUB 里面的混音电子音乐，赌场里与真实无异的赌博游戏，走在街上耳边回荡的是商店的推销广播，街人们的对话的只言片语，楼房空调的噪声......即使你没有光临过扶桑国的新宿，相信这条街道也足够让你体验到了那里的生活感了。可以说，即使这个游戏没有任何其他内容，光这条街道已经足以值回票价。由此可见 SEGA 的实力。

但是这个游戏远不止于此，在这个物欲流溢的舞台上面，上演着一场人情，义理，亲情，友情，爱与恨纠缠的剧目。桐生一马这个人物的出场就已经让人热血沸腾了：为了好友和爱人，自己顶下了杀害帮会大干部的恶名——不但受到法律追究荒废了 10 载人生，还背负了被帮会追杀的宿命，更不论他本来在组织里面离飞黄腾达本只有一步之遥的前途。"你不是还有妹妹要照顾吗？别拖拉了，快带由美走吧！快！"桐生一马说这句的时候绝对不是一时头脑发热，一切的后果他都很清楚，因为之前的交谈中风间已经确实地给予了警告，然而那坚定的眼神再次丰富了"好汉"一词的定义。故事桥段虽然不算新颖，但却把各种人物塑造得有血有肉，一路进行下去都让人热血沸腾，直到最后圣诞夜里面伴随着纷纷的细雪下迎来早已有预感的悲壮的高潮部分，整个故事果然不负名编剧的大名。

而游戏里面更有不少副任务进一步深化故事背景和丰富人物性格。开盘遇到的诈骗和天仙局美人计相信不少人中招了吧？不过在都市里面这些都是确确实实的犯罪手法。此外各种诈骗，偷窃，抢夺，找碴，收保护费，撩事斗非......无不把物欲横流的都市里面的阴暗面表达得如此确实，尤其我自身生活就对这些略有体会，所以我经常会感叹这个游戏能如此现实地表现出来真的难能可贵，也是游戏史上少有的（GTA 那种抢车枪战滥杀无辜就离我们得生活太远了）。而医者的本分，极道之妻等等副任务又是丰富各个人物的背景和性格的一环，从中我们可以看到桐生的气魄，风间的义理，亲子间的关怀与冲突，对真相的执着，理想与现实，仇恨与谅解......不少副任务不失趣味之余也起到了恰如其分的丰富游戏内涵的作用，是这个游戏的一大闪亮点。



体

评论一个游戏不能不说一下它的系统。

游戏里面的画面和音效都是一流的。
前面说过的街道的构建，各种场景的布置，我无法想象 SEGA 的开发人员用了多少心思去做这些布景的开发才做出如此真实的环境。想想里面的霓虹灯、招牌的种类，每个不同布景下的座椅，灯具，装饰，墙纸地板......绝不是千店一面的设计（大多数 RPG 而言），里面每个店子有每个店子的特点。光沙发的种类就达十多种。做过 3D 室内设计或建模的朋友大概会非常了解里面的工作量和动用模型的数量了。而且更可怕的是这些都不是凌空随意发挥的，都要根据现实情况加以构建，例如不同主题和定位的夜店的装璜，平民场所的脏乱，高档场所的华丽，路面的划痕路标和垃圾印......细细观察才会体会制作者的心血。



音效也是可圈可点，除了前面提过的路上代入感极强的音效，还有战斗时热血沸腾的配乐，打斗时不同武器产生的声音效果，气氛衬托上面也恰到好处。不同场所（主要是夜场）体现出来不同风格的背景音乐我也非常喜欢（现实中我去夜场也是非常留意播放的乐曲，因为可以体现一个场的品味和等级，嘿嘿......）。对了，值得一提的是，游戏里面大卖场"唐吉柯德"里面的主题曲还有日韩英中 4 种不同语言的版本，有兴趣的可以听听。总之音效方面我是非常满意的。（玩多了甚至自己逛街的时候耳边都会莫名响起 POPPO 便利店不断循环的宣传广播......）

此外，声忧控对于游戏里面那几个超强的配音演员应该再熟释不过了，所以我也不多说了。有兴趣的话可以自己查查资料。我提供几个：黑田崇矢（桐生一马）、渡哲也（风间）、三原润子（三原じゅん子）（丽奈）、藤原喜明（花屋），钉宫理惠（遥）......

移动与探索是游戏的主要框架系统。
在减少 LOAD 方面，SEGA 下了不少功夫，不过切换时稍稍的一卡而无法完美的无缝连接也是不少人略有微辞的地方。但想想看如此丰富和复杂的街道场景，才只是卡半秒而不是一个场景要 LOAD 一次本来就应该心足了。后期习惯了之后也没有太大感觉，加之这一卡还可以用来识别场景切换以回避不必要的战斗。至于探索系统，可供对话的街人都有标志标出，副任务也会在列表中查到进行情况，而主线任务还会明确地在地图标示目的地和在任务列表里面写出提示，做得很体贴。另外游戏里面还加入了帮忙购物和找钥匙等有趣探索环节，有的钥匙还甚至关系到一些游戏的技巧和人物背景资料的入手和部分任务的完成。大为

丰富了探索要素。

物品系统也是这个游戏里面有趣的地方，各种补药几乎都是我们常见的食品和保健品，例如便利店买的便当和饭团，果汁，保健饮料，功能饮料等，武器也是很贴合实际（包括价格），街头乱斗时捡到什么用什么，自行车，汽水箱，灯牌，路障，灭火筒，铁管，钳子，棒球等非常丰富而且与日常生活很贴近，大大增加了乐趣。



作为含有不少 ACT 成分的游戏，战斗系统自然应该说一说。

初玩如龙的不少玩家几乎都对其战斗系统略有微辞。想想自己刚玩"忍"系列时的无助感，SEGA 似乎对玩家要求有点严厉了，不过熟释 SEGA 的朋友就会知道这是其硬派风格使然——也就是说：如龙的战斗系统是需要练习而掌握的。手感方面尽管有或弹或赞各种不同说法。我还是坚持认为如龙的手感能够达到那种拳拳到肉的热血感觉（主要归功于音效的成功运用）。

另外如龙毕竟要体现的街头喧哗的打法，而不是什么一骑当千，360 度全方位攻击的爽快。所以如龙最基本的战斗方式应该是谨慎的出拳，灵活的闪躲，正确的修正方向和选择攻击目标，这些才是真正在街上干过架的人应该会非常了解的街头干架基本方式。被围攻时的无奈感也是如实的得到还原，这时你不应该指望我们的主角如吕布般来个 C3 全方位放倒，或者爆种式的无间断正确定位攻击理想目标。这些都不对，

如龙就是要你体会那种打得前者防不了后者，防得左边防不了右边，两拳难敌四手的真正打架感觉（主要是因为如龙里面不可以瞬间转身，即所谓的 INHUMAN TURN，转身动作是如实进行的，即使只是左右转 45 度也需要一定的动作时间）。这时你可以做的是专心修正自己的方向，或者利用地形脱离围攻，想办法逐一击破，而不是胡乱出拳被打得昏头转向然后手柄一摔大骂一句，什么破手感。

但是说一句，幸好如龙不是战斗为主要内容的游戏，不然每场战斗都需要如此谨慎未免有点辛苦了。

其实随着后期等级的提高，可以学习技能的增加，战斗方式也会进一步丰富（例如防止围攻可以有了后踢和"大风车"的手段，部分武器还可以使出旋风腿的着数）。另外 R1 的半锁定系统（战斗时按着 R1 和不按 R1 的区别是非常明显的）也是非常需要深入理解和掌握，这可以通过斗技场的训练慢慢掌握。说实在，我看一些人说如龙的战斗没有锁定什么的就马上可以判定这个人是连战斗系统都还没有掌握的。

说了这么多，无非想说：如龙不是那种胡乱按键就可以体会到战斗乐趣的游戏，甚至胡乱来的话体会到的只会是郁闷和痛苦。这也是为何对于如龙的战斗系统的会有如此相异的评价的原因。当然对于动作苦手，SEGA 也是留了不少余地的，你可以多升级或者买多点补药，还有储钱准备些强力的兵器来补足。

特

如龙其实可以供各位进行各种变态的玩法。例如 TIME ATTACK 极速，最少事件完成度通关（要避开事件是很难的。），最少技习得度通关（也就是不升级，因为游戏的经验值是可以储着不用的，这个够变态），无菜单通关（上一项的升级版，神人级的挑战）。对自己技术有信心的朋友可以挑战一下。不过似乎国内对于这个的热情并不大吧。日本那边现在也没有多少资料。
玩了一下 TIME ATTACK，发现其实制作者本身已经预备了有人想玩这个的了，例如道路和副任务安排。仔细研究就会发现，几乎所有强制副任务都能绕道回避的！另外游戏里面的必要金钱支出，其实是刚好足够你不进行副任务和无谓的打斗即可完成主线（主要是说买假护照的 30W）。整体 TA 通关时间 4 小时左右（其实 3 小时以内完全可能）也是符合 TA 的一般标准。





另外游戏里面不少小游戏都很有意思，例如棒球就是一绝。遥 MM 的 20 个全中挑战相信让不少人吐血吧？（用老金者踢飞！）马杀鸡的蓝天向日葵也让人忍俊不已。还可以观看火辣辣的艳舞演出等等。斗技场对技巧的挑战也非常有挑战性，要打败古牧老师真的不简单。

如果说如龙有什么最大不足的话，我觉得就是流程太短了，耐玩度略为不够。平均而言普通通关也不过 10－20 小时（TIME ATTACK 的话只需 4 小时就可以通关了），完美通关也不用 30 小时（熟释内容的话 15 小时大概足够了。），这大概是现在中小型游戏的标准时间吧。不过这个与其构建神室街的庞大工程（尽管街道不大）和本作的定位有点不符。另外重复游玩性不高（没有二周目设定）也是一个原因。尽管通关后提供了自由模式和战斗任务模式（这个模式有无隐藏要素可以挖掘还没有资料），但这两个模式提供的奖励似乎不多。也无法激起进一步游戏下去的热情。

从如龙的框架中，我们可以看到 SEGA 的野心，以及其提高和发展的无限可能性，希望 SEGA 能通过如龙更进一步，再次腾飞，为我们献上更好的作品。

无罪的叹息——恶魔城

zxzx

2003 年末 KONAMI 在 PS2 上发售的 3D ACT 大作恶魔可以说是我最喜欢的 PS2 游戏之一，在这个游戏上所花的时间虽不及忍系列和无双系列，但喜欢的程度有过之而无不及，自认为水平还过得去，于是随便写点什么，欢迎大家指正。。。

我之所以这么喜欢这个游戏。无外乎如下几个原因：

1、人设，小岛文美老师笔下的人物总感觉有种很飘逸的感觉，个人十分欣赏这种感觉，当年月下的阿卢卡多成为 N 多人崇拜的偶像，足见人设的成功，本作的主角里昂在美型度上虽不及阿卢卡多，但总体上还是相当成功的，而从反面人物约西姆的身上大家多少还是可以看出点阿卢卡多的影子，也算满足了老玩家的愿望。。。（特别提醒看过剑风传奇的朋友，看看大反派马提亚斯像不像格里菲斯 我觉得不论外型还是所遭遇的经历都有相似之处）

2、音乐，我只能说山根老师太强了，本作的音乐个人觉得已经超越了月下，反正群众的耳朵也是雪亮的，我也不好带着感情色彩评价，大家在音乐模式细细品味吧。。。

3、操作感，也就是所谓的流畅感，这点我觉得是本作最值得称赞的地方，里昂的各种招式都相当华丽，可能看多了那些用刀剑的主角吧，总觉得里昂用皮鞭的打击感好爽，每一鞭打在敌人身上都痛快无比（众人：你个 SM 狂-_-b）还有一点，2D 的恶魔城要回复 HP 必须按 START 键进入菜单，这种设定实在是严重影响流畅感，（月下和晓月还得进菜单换武器和魂，更过分）而本作无论是使用道具还是更换装备全部都是即时的，操作到位的话，完全不需要等没有敌人时停下来使用，一点也不会影响到流畅感，绝赞^_^

接下来说说我在 CRAZY 难度 BOSS RUSH 最速挑战的一点心得，水平还有待提高

既然挑战的是 CRAZY 难度，那么能力值当然是最大了，然后用道具复制法将回复道具以及加攻击力，加副武器攻击力等有用的装备复制一下，初期的几个 BOSS 都装 3 个加攻击力的就能轻松解决

前 3 个元素 BOSS 难度较低，只要注意属性相克即可，火和雷元素会用大范围球攻击，为了节约时间一定要用完美防御或无敌，因为之后可以疯狂反击了。

对付双生灵如果没有好方法会非常麻烦，看过 UCG 的应该知道用圣水加紫球球的组合（紫圣水）很容易，不过我还是推荐这招配合皮鞭攻击更快，最好的连击是△△□ △□ △ ,最后一下震地后稍停下再按圈键可以接上紫圣水，之后继续重复即可。接下来的红生灵也完全可以用同样的招术对付。看过 UCG 上达人玩家恶魔克星的影象，方法很好，只是我觉得能不换副武器时尽量不换，毕竟要换到想要的副武器完全靠的 RP，再说也只有 5 次机会。。。

之后的 2 个肉盾型 BOSS 更简单，其实只要硬拼也能很快解决，当然用了周身防卫型的副武器也能稍微加快速度，这种类型的副武器比较多，可以是红十字架或白斧子等等都可以。

之后将面临最麻烦的 BOSS 魅魔，对付她记得换上火鞭和 3 个加攻击力的，趁无敌上吧，连击还是以大攻击起始，这样比较不容易攻击落空。

CRAZY 难度下美杜莎的 8 连击很有规律，熟悉本作的玩家要完美防御这 8 下决不是问题（发现自己 CRAZY 玩多了，简单的反而防不好了-_-b）但我们的目的是最速，所以这里还得浪费点 MP 用无敌。胜利后将副武器换成紫水晶。

约西姆虽然长的像阿卢卡多，不过大家可别不忍心出手哦^_^这里用紫水晶可以轻松搞定 3 个光球，之后就 54 他的攻击用冰鞭狂抽吧（我抽我抽我抽抽抽）胜利后一定记得换上黄十字架，一个不消耗星数的

戒指和 2 个加副武器攻击力的戒指。如果换武器的宝石用光了还没出十字架，对不起，重来吧 

被遗忘者第一形态的确也只有空中连发黄十字架最快最安全了。对付手很简单，我喜欢红十字架配合普通攻击的战术。头比较麻烦，只能躲在石头后面连放绿十字架了，建议用道具补满星数，装 3 个加副武器攻击力的戒指，这样快一点。。。

城主垃圾，推荐用完美防御防住他的大招，不只是为了华丽，主要是为了把无敌换成加攻击力的，因为他太简单了，呵呵。

对付最终死神，惟有无敌才是最有效的途径，大家只有自己祈祷死神不要老是飞啊飞的了。。。

大家可能发现过程中用到完美防御的机会也满多的，这个还是需要练一下的。本作的完美防御非常值得研究，难度其实远低于鬼武者的弹一闪，应该和 SF3.3 的 BLOCKING 差不多。。。

战术和 RP 都比较好的话，时间可以控制在 20 分钟内，如果想挑战极限的话，那就一定要装上那个 HP 越低攻击力越高的戒指（不推荐给新人，因为风险比较大）我水平有限，不敢全程装这个，一般时间是在 15 分钟左右，最快一次是 14 分 27 秒。。。

最后总结一下游戏的一些小秘技，隐藏要素给还未玩过本作的玩家，这么好的游戏可千万别错过了^_^

特殊名字（注：全部都需要通关一次后才可）

全必杀模式　@LLSKILL（顾名思义，开始就能使用全必杀，令游戏难度下降不少）

CRAZY 难度　@CRAZY （难度大增，可以说此模式下才能体会到游戏真正的乐趣）

使用约西姆　@JOACHIM （暗黑飞瀑神宫的 BOSS，使用方法与里昂完全不同，好在比较容易上手，没什么好说的）

使用南瓜头　@PUMPKIN （恶搞角色，攻击力是里昂的 2 倍，而且初期就会全技巧及拥有圣鞭，副武器也是专用的南瓜头，省下了换武器的麻烦，只是 HP 只有里昂的一半，总体还是比较轻松就能过关的角色）

通关一次后可以买到音乐盒，就能在标题画面欣赏音乐了，CRAZY 难度过关后可以用 20 万买到不消耗星数的戒指

道具复制法：在城堡入口，通向传送中心的走廊，也就是第一个记录点门口，站在横坐标地毯左边红色部分，纵坐标 2 个烛台正中位置（不能截图的人好可怜啊　）打开菜单，在道具栏上下移动光标就能复制道具了。连装备都能复制，所以可以利用反复转卖来轻松赚钱，可怜的商店老头 -_-b

打保龄球：在圣骸共鸣院 1F 右下角某房间，有眼球怪，等它停在地上时用鞭子狠狠抽过去就能打翻前面那些被当成保龄瓶的杂兵，成功 3 次会有奖励。。。

天外飞仙：同样在圣骸共鸣院 B1F 的 5 个雕像处，只要对着其中一个连抽 50 次，就会。。。。。。升仙啦！！！

勇敢者的游戏：在底下瀑布迷宫的断头台房间输入上上下下左右左右叉圈即可，站在断头台的轨道上会出现记时器，就是看你的反应能力啦。

连击测试：打过 BOSS RUSH 后就能在被遗忘者的尸体处测试连击数了。。。

关于打烛台：可能很多人觉得要打烛台取得红星很麻烦，停下来抽鞭子很影响流畅感，而为此装个通关后买的面具（效果为碰到烛台就能破坏）又不值得。我 建议打烛台的方法是用小跳来打，这样就可以马不停蹄的取得红星了。。。

关于关卡流程：这个仅仅是个人爱好，可能是被忍这个游戏带坏了，什么游戏都想最速 -_-b　游戏中有 2 个非常人性化的好东西，1 个是回商店的物品，另 1 个是回上一个记录点的 ，这 2 个东西可以帮助你少走不少冤枉路，而游戏中有不少被上锁的门，按游戏的一般公式，拿钥匙的地方总是离门十万八千里的 = = | |　还好我们有回记录点的好东东，当然可以在门附近的记录点记录一个悻等拿到钥匙后再回去啦。

特别提一下，回上一个记录点必须是记录过的，只是进去回复 HP 是不行的，这样更好，我们大可在 A 区域的门前记录，然后在 B 区域拿到钥匙之前都不记录而只是回复 HP，等拿了钥匙后再回 A 区域门处开门，再回商店继续向 B 区域前进，这样比来来回回跑快的多。

另外还发现个 BUG，在底下瀑布迷宫的第一个入口地方，门前有个网，我在网的上方用 2 段跳中跳（即空中穿下来那招）过程中保持贴着网的上方，好难表示啊，打个比方，就是俯视的话网是一条直线，如果能贴着直线并从一头穿到另一头的话，会看见里昂保持着穿的动作在空中，比较有趣，不过很难成功（也不知道大家明白不 ）

好了，差不多就这样了，作为一个恶魔城的小粉丝，衷心希望更多喜欢恶魔城的朋友能跟贴讨论关于本游戏的内容（而不是说本作怎么怎么不如月下 ）

最后，大家一起期待恶魔城新作的早日到来吧 

关于 RPG 游戏的感想

a810388

RPG，角色扮演类，我相信所有在 90 年代初接触电子游戏的人，都是从一本现在叫《电软》的杂志上知道这个游戏分类的。而在更久以前，我们更喜欢将游戏类型分为：闯关类、飞机类和文字类。
其实，在那个不懂日文也不懂英文的孩童时代，根本看不懂那些人物对白和剧情。我们只是按照攻略上的提示，才能知道此时在电视荧屏上发生的是什么情节。因此，那个时代，动作类游戏始终是游戏者的最爱，直到有中文游戏的出现。

一、Final Fantasy
首先需要说明的是，相信大部分游戏玩家对于游戏的关注程度，都是遵照 FC、MD、PS（SS、PC）最后才是 SFC 的顺序来的吧，毕竟那个时代能买的起 SFC 还有众多 SFC 的 Z 卡的人还是少数。相信更多的人是在拥有电脑以后，通过模拟器才来慢慢领会 SFC 那个黄金 RPG 时代的风采。
因此，对于现在热门的 FF 系列来说，中国的大部分玩家对其的接触，可能都是这样一个顺序。FF1，2，3，7，8，9，然后才是 4，5，6 系列（暂时不牵扯到 FF10 和 FF10-2，这个以后再详细说）。而在这个系列内，有三部作品是不得不提的。我想大家都应该知道我要说的是哪三部——FF6，7，8。

"FF6 光环"，相信在那期推出的游戏都会感受到来自 FF6 的巨大压力，甚至是 2DACT 游戏的最高代表的《超级银河战士》也难敌其巨大的影响力，更不用说 DQ6 了。FF6 在游戏过程中比较聪明的加入了其他诸多游戏要素，例如 SLG 类型的战略移动，格斗游戏的搓招，多人物的游戏章节，当然，这些要素其实在 S 社的另一作品中表现更胜——《Live-A-Live》。在此，我并不想对游戏的剧情多做评论，毕竟这是个萝卜青菜的问题——有些人将《追忆似水年华》奉为经典，而有些人却无法忍受其枯燥的文笔。因此，对于 FF6 的成功，抛弃其画面、剧情以及万年不变的战斗系统，应该主要归功于它的综合性与借鉴性，而 DQ6 却还在苦苦抓住其原始的创意不松手。其实从这部作品中，我们已经可以看出 S 社对于 FF 系列变革的决心，决心将 FF 系列变成和 DQ 系列不一样的 RPG。但从 FF 系列后来的作品来看，似乎 S 社忘记了 FF6 成功的原点，转向对游戏画面和游戏 CG 的不断追求上，也就是我们常说的"哗众取宠"，而其直接产物就是 FF7。
这部作品被冠以了太多的赞美，以至于让人都不知道该如何来真正看清这部作品。我们从以前的旧新闻中，依然可以看到 S 社曾经想在 N64 上推出了的 FF 系列的画面。当然由于那场堪称经典的决裂，让很多当时的 N 饭们都唏嘘不已，而现在我们也不可否认的是，正是由于 S 社的对于 PS 的强烈支持，使其轻松击败 N64 和 SS，成就了 SONY 的一世霸业。
FF7 也就成为了当时 PS 霸业中的关键一枚棋子。当然，当时在国内具有垄断地位的《电软》的评论，在某种意义上也成就了 FF7 在国内玩家中的地位。想象下前不久推出 FF7PC 中文补丁时的盛况，不难体会国内玩家对该游戏的认同。但到了 NGC、PS2 和 XBOX 时代，我个人却很庆幸当时 S 社离开了 N 社，因为从 FF 系列在 PS2 上现有两作的表现来看（不包括 FF11），S 社始终是太偷懒了。比起 N 社在《银河战士》和《赛尔达》两作上所做的努力和革新来看，FF 系列的进步只能用微乎其微来形容。而其背后的原因，无外乎 PS 系列游戏对于游戏画面和游戏 CG 惯有的崇拜，归根结底，这一切的根源也是来自于 FF7。

FF7 在发售初期一直强调的都是其逼近真实的游戏背景及全 3D 的战斗画面，虽然以现在的眼光来看，或者说从美学的角度来看，FF7 的战斗画面其实是非常粗糙和难看的。其实以 PS 主机的性能，想要完美以 3D 展示游戏画面其实是十分困难的。限于性能以及当时的技术，那些人物建模其实非常简单，根本也就谈

不上美感。这里就要说的是，《电软》当时对于 FF7 的推崇，无疑造就了国内玩家对 FF7 的认同。杂志的编辑们对于游戏一致认为其代表了当时最高的 3D 游戏水平，并细细分析其与 VR 战士等当时为数不多的 3D 游戏比较来证明其画面的优越性。诚然，我们不可否认，FF7 在技术上的领先，但反过头看，其游戏画面在美学上的进步却远没有技术进步那么多。其实，以 PS 的性能以及日本在美工方面的水平，在 PS 系列上完全可以打造出更多几乎完美的 2D 的 RPG 游戏。但恰恰是 FF7 的出现，让更多的游戏厂商以及游戏杂志编辑将游戏画面和游戏 CG 作为评判游戏质量的主要依据，而忽略了对于游戏系统和游戏剧情的重视。大部分的厂商都觉得只要拥有绚烂的画面和精致的 CG 就能游戏大卖，而后来的事实也证明了这点，更让厂商决定了将 3D 进行到底的决心。

因此，FF7 的意义并不在于其销售量的巨大，而是其对整个 PS 的 3D 游戏风格的兴起起到的带领作用。当然，K 社和 C 社在后期对于 3D 游戏的发展都提出了各自的探索，同时也造就了各自的王牌游戏。《合金装备》完全采用即时演算，虽然过场动画惨不忍睹（根本无法看清 Snake 的眼睛），但凭借小岛完美的对镜头的把握，在牺牲画面美感的同时，却创出了另外一种游戏感觉，也一举造就了《合金》系列。而《寂静岭》则更聪明，原本粗糙的 3D 画面在这里变成了对梦魇最好的诠释。而《生化危机》系列则采用了 3D 人物 2D 背景的做法，既保证了对潮流时尚的追求，同时也保证了一定的可看度。

有趣的是，PS 后期的 2 大 RPG 游戏却走了两条完全不同的路：《北欧女神》重新回归 2D，并借助其精美的画面以及不断生死剧情获得了好评；而《放浪冒险谭》则完美贯彻了 S 社对于 3D 游戏的信念，同样依靠精致的建模、良好的系统以及刻画人性的剧情，成为了 PS 上唯一的满分游戏。值得注意的是，这两部作品都注重了对于剧情的把握，加强对于生死的刻画，使得游戏剧情不在停留于简单的正义战胜邪恶的泡菜式剧情。从这个角度来看，FF7 剧情中最被人称赞的女主角之死，其实也不过是典型的好莱坞式包袱，虽然有效但却略显鸡肋。当然，在那个纯情的年代，相信被其感动的少男少女们绝不会是少数，正如那个时代的琼瑶所带给国人的感动一样。

我个人认为，S 社在开发 FF8 的时候一定是有过考虑的，那就是更如何地完美的展示 3D 游戏。虽然 FF7 的成功，让整个业界都首肯了 3D 游戏。但主机的性能，依然是困扰厂商的头疼问题。而 FF8 又一次向业界展示了如何更好更有效的"哗众取宠"。同样撇开略显幼稚的剧情以及进化过的画面，FF8 这次最大的卖点在于真实比例人物设定、现在看来也可圈可点的过场 CG、帅哥美女的设定以及王菲的"Eyes On Me"。真实比例人物设定，粗看起来也许会觉得没有什么，其实它对日后 RPG 游戏的影响是巨大的，也许 FF8 并不是第一个采用真实比例游戏设定的游戏，但却是结合得最完美的。鉴于之前主机的性能，以及 2D 的俯视游戏视角，历来 RPG 游戏的人物都只是一个被美工过的方格。而之所以 FF8 敢如此做，得益于 S 社这次在 CG 上下的大功夫以及成人化的人物设定。正是由于过场 CG 中对于人物栩栩如生的刻画，使得各玩家在面对那些多边形块时，脑子里浮现的仍然是刚才 CG 中出现的帅哥美女，并 YY 不已。因此设想一下，如果一部好莱坞电影有帅哥美女的出演，有大量电脑特技的支持，最后挂在一块金字招牌下面，怎么会不大卖呢？

而 FF8 的巨大商业成功，也让日后 S 社制作了电影版的 FF，希望能进一步提高 CG 制作，并推广 FF 的品牌。虽然电影以意料之中的剧情问题而失败，但从中可以了解 S 社并不打算将 FF 系列单纯的作为游戏来经营。因此，可以说 FF 系列的商业化自 FF8 开始，并一炮而红。至此，我想 S 社对于 FF 系列想得更多的不再是如何将游戏做得更好玩，而是如何让游戏做得更好卖，诚如现在中国电影界备受关于两大第五代导演。

这样来看的话，那王菲的出现就没有什么奇怪的了。个人绝对相信，因为这首"Eyes On Me"而了解 FF8 的人要远比通过其他途经了解的多得多。而正是由于这首歌，也首次让游戏画面出现在国内的电视台的节目中。唯一不解的是，FF8 采用一位中国歌手来宣传，却并未考虑过出中文版的 FF8。当然，即使是现在，FF8 在国内的人气依然超过了其他任何的系列作品。

我想 S 社在发售完 FF9 之后，应该就对 FF 系列的风格有了彻底的认识。在 FF9 系列发售之前，对此游戏宣传的重点无外乎两点——"系统回归剑与魔法"与"人物造型回归二头身"。可以看出，S 社即使是在发售了 FF7&8 两部作品以后，对于那原始的即 DQ 式的传统 RPG 依然留恋不已。FF9 就是该留恋下的产物，或者也是 S 社的一次尝试。作为该系列最被人遗忘的 FF9 的最后结局，无疑奠定了 S 社对于 FF 系列在 PS2 上的风格基调，至此 FF 系列走上了时尚、华丽以及追求唯美的道路。因此，当 FF10 的两作在 PS2 上发售的时候，自己也知道 FF 系列也将走到尽头。一切追求外在华丽的东西，终将有尽头，而 FF 系列在 PS 上的成功又恰恰靠的是帅哥美女与精美 CG。而我们玩家在经历了一波又一波的画面刺激以后，最后剩下的也就只有那个经典的词——审美疲劳。因此，我也始终固执地认为，正是 FF10 的两部作品造就了 DQ8 的空前成功，当然这也是后话了。

对于 FF 系列，还有个人不能不提——天野喜孝。虽然他作为 FF 系列代表的人物，也是游戏宣传的买点之一，但其实他的人物设计对于游戏的贡献基本为零。碍于游戏主机的机能，天野梦幻诡异的画面只能出现在游戏包装画面和人物头像上。即使他有天马行空般的创造力，但他的人物确始终不能出现在游戏画面中，只能集成本画册来聊以自慰。而由于 S 社对 FF 系列风格的定位，天野喜孝也在 FF6 之后成了绝响。即使现在 DQ8 里已竟是悟空、撒旦，而 FF12 里依然是 Squall 的变形，只不过打扮更时尚、头发更黄而已。而鸟山明无疑比天野要幸运的多，尽管他的人物也曾只停留在封面上，但他毕竟等到了 DQ8，等到完美展示他人设的作品。我想，这对于一个人物设定者来说应该是无尚的荣耀，虽然七龙珠的年代已经一去不复返了。

二、Dragon Quest

作为与 FF 系列同为 RPG 游戏万年青的 DQ 系列，自始至终都依靠两点来宣传即国民 RPG 游戏与鸟山明的人设。相信从来没有一个系列游戏，能依靠如此单纯的特点而出了那么多代，并依然受到欢迎。即使是以偷懒著称的光荣，如果仔细比较其《三国志》、《信长》与《太阁》系列，每代的进化还是相当显著的。但 DQ 系列基本上每代的差异非常小，除去画面上的变化，其游戏系统几乎是没有改变。那万年不变的战斗画面，那让中国玩家万年头痛的日文假名，还有那万年不变的对等级的疯狂追求，都让人对其以后的发展的捏了把汗。其实想来，自己对于 DQ 系列应该是没什么发言权的。除了 DQ8 以外，系列其他几部作品都是浅尝辄止。而 DQ8 也在不久前，在打到最后一个迷宫时，决定放弃而封盘。
对于 DQ 系列，我们更应该往前看而非往后看。因为它的意义并不在于它以后将如何进化，而是在于它开创了日式 RPG 游戏风格。与欧美意义上的 RPG 不同（其更接近于 ARPG），日式 RPG 更强调秩序与规律，当然这也更符合日本这个保守而传统的国家。自己认为，DQ 系列一直固执着保持着原始的系统，原因之一正在与它对于日本国情的迎合。游戏中枯燥的升级，复杂的迷宫以及变态的道具搜索与收集，结合单纯到有点幼稚的情节，却恰恰最能体现那句"简洁，却不简单！"，也最能满足日本人对于等级、规律、乱数等数字计算的迷恋。而我也相信，SLG 游戏就是这种病态迷恋的另一种表现。当然，在国内这些都集中在一种游戏上——网游。
因此，我相信 DQ 系列的乐趣并不在或者说从来都不在游戏的剧情、画面以及系统上，而是在于计算与被计算上。我们玩家更像是坐在电视前，和最终的魔王玩数学游戏，而非相互厮杀。但，这就是日式 RPG 的精髓所在。DQ 系列的延续在某种程度上说，应该是日本精神的一种延续。我相信，正是 DQ 系列的一成不变才造就了这部经典，因为它本来就是这类游戏的规则制造者。比起 FF 系列在 PS 上的华丽三作，DQ 系列只发售了 DQ7 一作，而估计 DQ8 也将成为 PS2 上的唯一一作。DQ 系列会像日本的伊势神社那样，通过每二十年的一次重修最终来达到永恒，这点是毋庸置疑的。

“一锅营养丰富的关东煮”-写在《ROGUE GALAXY》通关后的一点感言

michine

本文观点仅代表个人意见，请勿向作者丢弃杂物......

“一锅营养丰富的关东煮”-写在《ROGUE GALAXY》通关后的一点感言

我现在越来越觉得自己变成了一个固执的人，即使是打游戏，也是这个样子。也许打游戏本身就应该多一点固执，同时进行多个游戏，对我来说已经变成了一件很困难的事情。一方面是精力不足，没办法进行多个游戏，另一方面也是因为现在的游戏已经不向十年前那么简单了，游戏制作商总是会绞尽脑汁把游戏制作地复杂起来，恨不得把能想到的所有的要素都扔在里面，烹制出一道美味的大餐出来，孰不知东西放得太多，这菜就变成了大杂烩，虽然好吃，却将每道菜独特的风味给埋没了，营养虽然足，但味道却不一定好，近日的《ROGUE GALAXY》（后简称 RG）便是其中一例。

说到 RG，就不得不对它的“生身父母”——LEVEL5 稍微作些介绍~~~~（也不算是题外话了，多说一些，说详细一些总是厚道的表现。因为不按照字数拿稿费，字敲得多，得实惠的只会是读者，而不是作者~~~~~）

公司名称：株式会社レベルファイブ
公司地址：〒810-0041　福岡市中央区大名２丁目６番 28 号　九勧大名ビル
创建时间：平成１０年１０月(1999 年 10 月）
注册资本：９千８百万円（日圆）
公司业务：ゲームソフトの企画·制作 家庭用ゲームソフトの企画制作
员工数量：１２０名
业务关联：株式会社ソニー·コンピュータエンタテインメント（SCE）、イクロソフト株式会社（MICROSOFT）、株式会社スクウェア·エニックス（SQUARE-ENIX）

说起 LEVEL5，知道的人应该不在少数，作为一个历史不算十分悠久的中型公司，它从创建起，便以自己的能力证明了自己的价值。LEVEL5 的成长，和 PlayStation2 是分不开的，而说起 LEVEL5，就不能不提起这台地球人都知道的游戏机。LEVEL5 算起来应该不是一个高产的制作公司，从创建到现在，也只不过发行了三个半游戏，《暗云》，《黑暗编年史》，《ROGUE GALAXY》，以及《DRAGONQUESTⅧ》的技术支持。（至于《真梦生活 Online（True Fantasy Live Online）》，谁知道还会不会出呢）这三个半游戏，无一例外都是 PS2 上叫得响卖得动的热门游戏，甚至可以夸张点说，目前的 LEVEL5 是 PS2 专属游戏制作公司。（这也许能说明为什么真梦生活在线暂时蔫掉了）LEVEL5 最为人称道的，也许应该是他们在游戏编程方面的实力，尤其是对游戏画面的制作，可以说是他们最为擅长的工作。不能否认，LEVEL5 拥有一支可以令任何一个游戏制作公司羡慕的开发团队，他们对卡通渲染技术的使用，应该说在业内是佼佼者。我个人对卡通渲染技术是非常推崇的，因为使用这种技术，可以在大幅度降低对硬件的依赖的同时，大幅度提高游戏画面的精细度和逼真度，而且可以使画面中的物体呈现出一般 3D 建模难以实现的生动动作和丰富的表情。虽然这个技术也已经出现了很长的一段时间了，但是因为其本身的特点，使得使用此技术的游戏看起来在画面效果上都大同小异，没有什么大的区别，而整体风格也趋于低龄化的特点，因此，对于一些“大作”来说，都不习惯于使用这个风格有些轻快的技术。而 LEVEL5 则看准了这个技

术所蕴涵的丰富的发展空间，将其不断地进化和发展了下去，并且最终使之成为了自己的风格特点。

《黑暗编年史》是奠定 LEVEL5 风格的重要作品，也是令广大游戏玩家真正把 LEVEL5 记在心中的游戏。对于《黑暗编年史》，没必要再多说什么，至少应该有 1/3 的 PS2 玩家体验过这个游戏。

DQ8 被称为 DQ 系列的变身之作，其中功劳最大的应该也是 LEVEL5，因为有了他们，才使玩家们发现 DQ 的世界也是非常的美丽的。说起 LEVEL5，还有一个话题是应该要谈的，那就是同样属于独立制作公司的 TRI-ACE。对于 TRI-ACE，相信玩家应该更不会陌生。这是一个神奇的制作公司，"TRI-ACE 出品，必属经典"，用这句话来赞誉 TRI-ACE，应该不会显得过分和夸张。关于 TRI-ACE，要说的话足够再写一篇文章来进行分析，这里就不多言了，想说的只有一点，就是它和 LEVEL5 之间一些共同的特点。二者都属于独立制作公司，也都依附于大公司进行游戏的销售，作出的游戏都十分精良，并且很有自己的独立风格。对于目前的游戏业，我十分期待能看到更多的这样不乏创意和实力的中小型制作公司的出现，在大公司普遍遭遇发展危机的时候，这些中小型公司往往能起到意想不到的作用，而也正是由于这样的中小型公司或者制作小组的存在，才使得游戏业的发展不至于停滞不前。当然，从整体实力来看，LEVEL5 还不能和 TRI-ACE 相媲美，尤其是对于游戏开发的整体把握上，LEVEL5 还有相当长的路要走，关于这一点，后文我们再作描述。

关于 LEVEL5，我们就先聊这么多，下面我们就开始正题，说一说满载了 LEVEL5 野心与梦想的全力之作——《ROGUE GALAXY》。

早在去年年初，关于《ROGUE GALAXY》的消息便不断地传了出来，在经历了漫长的等待之后，这部被称为 PS2 在 2005 年年末推出新年大作轰炸中的"重磅炸弹"，终于如期与玩家见面了。既然能放在强手如云，硝烟四起的圣诞节/新年档期进行发售，RG 自然也应该有其独到的特点。细数一下 2005 年 12 月份的游戏发售表，波斯王子：王者无双（UBI），如龙（SEGA），深渊传说（NAMCO），王国之心Ⅱ（SQUARE-ENIX），MGS3：SUBSISTENCE（KONAMI），以及和上述游戏不在一个起跑线上 DOA4（TECMO），随便哪个放在其他时间都是会卖得奇好的游戏，而将这些"炸弹"一股脑地都扔在十二月份里，起目的就是一个，借助假期提高销售量。如何能在这其中杀出一条血路来，就成为了摆在每个游戏制作商面前的一道考题。而 RG 的答案就是，请大家吃一锅营养丰富的关东煮，下面我们就来看看这锅里都煮了些什么~~~~

中国人作菜讲究"色"、"香"、"味"、"型"、"意"、"养"六大要素样样兼顾，并且要求各种要素相辅相成，互相促进，最后浑然一体，形成一个不可分割的整体。而这关东煮就是把各种鲜美的食才放在一起来煮，然后自己想吃什么就串起来吃，各取所需，物尽其用。虽然说有点差别，但是若拿中华五千年饮食文化的精髓来衡量一下关东煮，也应该是可以的。

首先我们来看看"意"（游戏创意，总体策划）。作菜首先要讲究原料的处理，一道制作上乘的菜肴，首先需要的是选料的精细，加工的仔细。RG 在这方面作的中轨中矩，在选材上，LEVEL5 没有走大胆冒进的路线，而是选择了一个相对简单的题材进行剧本的设计，表现在剧情方面，就是给大家讲述了一个随便一个有点 SF 理论基础+游戏基础的玩家都能想出来的俗套故事，男女主角照例是从小就没人要，被"狠心"的爹娘甩给好心人抚养，毫不容易长大了，又阴差阳错地上了贼船（这次可是正而八经，如假包换的贼船），接着又顺理成章地被卷入一个又一个或大或小的旋涡和陷阱，和一群人类非人类战友一起稀里糊涂地过了一把救世主的瘾，并且顺便搞清楚了自己的身世。凭心而论，在剧情设定上，RG 确实没什么亮点，在游戏人物的关系安排上，RG 更是显示出 LEVEL5 在游戏总体策划方面的不足，登场的游戏人物虽然不少，但是之前缺少必要的合情合理的关系安排，对每个人的塑造也欠缺力度。制作者只是通过游戏中的少数几件

事对人物的性格特征进行了描述，因此不可避免地造成了人物性格不明朗，个性不突出，每个登场人物的背景交代的不够清晰等一系列的问题，而这些问题又直接影响到了游戏本身的完整性，整个游戏打下来，给人的感觉是剧情几乎可以忽略不计，人物关系几乎可以忽略不计，有点英雄不问出处的味道。游戏只是将少数的几个人作为了推进剧情发展的重点，但是遗憾的是，即使是这少数的几个人，LEVEL5 也没有能很好地把握住，所有的剧情设计看起来都过于突兀，没有内在的联系，虽然表面看起来顺理成章，但是却经不住仔细的推敲。在这方面，LEVEL5 应该还有很多东西要学，很长的路要走，不过值得庆幸的是 LEVEL5 不是一个缺乏天赋的公司，在我看来，如果假以时日的话，多向业界的前辈虚心学习，或者不则手段多挖些人才过来，应该还是有很大的发展余地的。而从 LEVEL5 推广开来看 SCE 自己原创的 RPG 游戏，也普遍存在着剧情设定薄弱的问题，这也是和游戏制作的底蕴分不开的，毕竟在游戏业中最难的就是对游戏创意和游戏总体策划的把握和调度，以及由此展开的一系列对游戏基本框架进行的基础设计，这并不是靠资金的堆砌就可以实现的，就好象目前中国的一大批青年少年"作家"，虽然可以写几本"哗众取宠"的"热门大作"，但是却绝对不可能写出哪怕只能达到"四大名著"1%深度的作品来一样。只有通过不断的积累和磨练，才能得到宝贵的经验，并借此达到从量变到质变的飞跃。

对于"意"，满分 5 分，RG 得分 3 分，不温不火，刚刚及格。

下面我们来看看"养"（游戏内涵的丰富度等）。作饭烧菜，重要的是一个"养"，没有营养的菜肴是没有任何的用处和食用的必要的，而"养"讲究搭配合理，互容互补，在实现尽可能丰富的前提下，既要保留各自的特点，又要保证互相之间没有"相杀相冲"的情况出现。RG 在"养"方面可谓下足了工夫，一锅关东煮，甚至煮出了"满汉全席"的感觉，不过您别忘了，这"满汉全席"可不是每个人都能找单全收的~~~~~一个游戏究竟好不好玩，每个人都有自己的评判标准，所谓众口难调，大概就是这个意思。怎么样才能把游戏作成一个适合大众，或者尽量满足每个人需要的作品呢，大概的方法有两个，要么"大而全"，要么"少而精"，两者看似风马牛不相及，其实本质是基本相同，而在制作上的难度也不分伯仲。RG 在其中选择了"大而全"的制作方式，把各种要素统统打包卖给了玩家，请玩家自行从中挑选自己需要的部分，体现在游戏中，就表现在各种游戏设定的集体亮相。这样做的目的，在我看无非第一表现制作者的"厚道"，一个游戏里放入如此多的要素，"您就私下里偷着乐去吧"；第二表现制作者对各种游戏要素的把握能力的强大，"您看看，放这么多东西进去我一样能作好，哪个我都不马虎"；第三表现出制作者对整个受众面谋求的统治力和对销售的充分自信，"一网打尽所有类型的玩家就是我们的目的，我们的口号就是`RG，人手一张`……"不过刚才我已经说了，作游戏如同作菜，不但要营养丰富，还要搭配合理，否则只会造成营养不均衡的情况出现，而 RG 这次则在这方面犯了一个"营养过剩"的错误，吃得不够是不好的，而吃得太多也是不好的。RG 的制作者也看到了游戏基础框架的脆弱度，因此他们为这脆弱的框架寻找到了一个强大而充实的填充物，那就是数量庞大，内容丰富的游戏构成要素，于是乎，开始游戏后扑面而来的就是多到几乎令人发指的内容，从武器合成升级系统，到虫子捕捉育成系统，从由怪物图鉴演化而来的全讨伐，到看起来怎么就和 FFX 的晶盘系统看起来那么相似的特技修得系统，RG 将 RPG 中能看到的所有消耗时间的游戏系统几乎都借用了过来，并加以改进后纳入了自己体系之中。在看到如此多的内容之后，我甚至觉得 RG 更类似于一个 MMRPG，重点更多地是向收集而不是剧情倾斜的，所谓的剧情，只是为了推进收集的范围而勉强加入的东西。这虽然在一方面极大地扩展了游戏时间，但是同时也带来了不可避免的问题，那就是如何将枯燥的收集过程变得有趣起来，不过根据我的体验，虽然大部分的收集工作都是很有趣的，但是仍然有少数的收集过程是十分枯燥烦躁的。（对于游戏系统，下面我们再详细介绍)而人最大的毛病之一就是，你或许会忘记一件事给你带来的所有的好处，但是你肯定忘不掉一件事哪怕给你带来的唯一的坏处，正是因为没有能够妥当地解决各内容之间的平衡关系，因此 RG 在这方面并没有达到很好的效果。不过么，东西多了自然比没有强，厚道一些也比吝啬一些更容易得到大家的容忍。

对于"养″，满分 5 分，RG 得分 4 分，内容丰富，缺乏亮点。

接下来我们来看看"型″（游戏系统等）。判断菜肴是否制作精良，造型也是很重要的方面，毕竟"养″啊"意″啊，都是些看不到摸不着闻不出来尝不出来的东西，只有外在的东西，才是正面和食客玩家接触的。中国菜讲究造型艺术，东西好处不好吃，只有扔在嘴里才知道，而优良精美的造型，往往可以起到效果倍增的作用。RG 的″型"，体现在制作者对于游戏中各个分系统的制作上。RG 可以说是一个集 RGP 系统大成的游戏，里面分别放置了武器合成系统，特技修得系统，工厂开发系统，猎人排行系统，赏金首讨伐系统，怪物全讨伐系统，珍稀道具收集系统，宠物养成系统等多个子系统，每个系统都很值得玩家去仔细的体会。不过就如同上面所说的，因为 RG 的剧情和人物刻画过于单薄，而使得这些子系统成为了游戏的主干，″谋杀时间"的任务当仁不让地落在了它们的身上。因此，对每个子系统的安排和调整，就变得重要起来，总体来看，RG 中各个子系统的完成度都很高，没有滥竽充数的现象出现，随便哪个子系统都可以研究上很长一段时间，因此在这方面 LEVEL5 作的还是很出色的。不过也正是因为每个系统的完成度都很高，因此也造成了每完成一个子系统都要付出很大的精力的现象，但是对于这样一个以收集为主线的游戏，这样作本身也无可厚非。

对于"型″，满分 5 分，RG 得分 5 分，设定准确，制作精良。

下面我们再来谈一下"色″（游戏画面，特殊效果，动画等）。不要谈"色″色变，我们要谈的"色″是指游戏的画面效果，不能否认的是 RG 的画面效果无疑代表了 PS2 游戏的最高水平，这也是 LEVEL5 最擅长的一个部分。LEVEL5 的技术力业界有目共睹，而如何使用好这个长处，使其不过不失，能最大的限度地为内容服务，则不是每个拥有足够技术力的公司都能作好的，毕竟现在的游戏开发首先要考虑的是画面，画面不好的游戏确实很难打动 LIGHTUSER 的心。RG 的画面应该说毫无问题，即使你之前从来也不玩游戏，在看到它的画面之后，也应该会被其所打动的。卡通渲染技术因为其先天的优势，使得在刻画环境时能够比纯 3D 建模+材质贴图或者全 3D 多边形即时生成拥有更加绚丽的画面效果。无论是走在ロザ的沙漠之中，还是置身于ジュライカ的密林之中，无论是ゼラード现代化的大都市，还是マリーグレン那略带一丝衰败气息的宫殿，LEVEL5 给我们带来了一个十分真实的世界。我尤其喜欢ジュライカ的环境设计，那种热带密林的感觉，被 LEVEL5 制作得活灵活现。而对于过场动画的制作，LEVEL5 也下足了本钱，男女主角初次相遇和男主角解开通向マリーグレン道路封印的动画可谓是其中的佼佼者。而对于更多的即时生成的过场动画，LEVEL5 也显得十分用心，因为画面大家都能看到也就不再罗嗦了~~~~~

对于"色″，满分 5 分，RG 得分 5 分，制作用心，无可挑剔。

接着我们来谈谈"味″（游戏趣味性，娱乐程度等）。所谓味道，乃是食之根本，作菜用料再上乘，造型再优雅，如果放在口中味同嚼蜡，那这菜就是失败的。对于游戏来说，无论是创意如何，包装如何，设计如何，如果不对玩家的口味，曲高和寡，那制作商一样是失败的，是要赔钱的。而玩家也往往以游戏是否有趣，是否好玩作为评判游戏优劣的一个重要的标准。不过各花入人眼，一人一味，众口难调，想把这一点作好其实看似简单实则困难。LEVEL5 在 RG 的制作上，对游戏趣味性的把握上虽然不是十分成功，但是比起其他绝大多数的游戏来也已经作得要好得多。大量的游戏内容在客观上保证了游戏整体的趣味性，优美的游戏画面也保证了玩家在进行游戏时不至于很快就陷入单调无味之中。玩家们在评价一个游戏的好与差时，最经常使用的一个词汇就是"游戏性″，在我看来，所谓"游戏性″本身是一个看不到摸不着的东西，虽然它其中包含了很多有共性的内容，但是对于每个"活″的玩家来说，这些标准并不一定就可以很公正地为一个游戏的游戏性的确定树立起一个很明确的标尺来。因为打游戏其实是一种很主观的行为，好不好玩对每个人来说都各不相同，而在相互的观点冲突的时候，玩家之间也很难说服对方来认同自己的观点，因

此目前的游戏制作商也处于一个十分尴尬和微妙的境地之中。无论是创新还是守旧，都需要很大的决心和勇气，另外还要加上深厚的制作功底和强大的保证手段，经过数十年发展的游戏业，已经越来越复杂了，而二十一世纪的玩家们，恐怕也很难再用超级马力奥这样的东西来糊弄了，如何去定义一个游戏成功所必须的因素，也越来越模糊起来。我之前再三强调，LEVEL5 不是一个缺乏天赋的公司，它所欠缺的，是对游戏制作的积淀。简单点说，欠缺的就是经验，如何积累经验，以求进一步的发展，是它们面临的主要问题，制作一部优秀的游戏很难，能保证自己制作的游戏一直都很游戏更难，而事实也说明，游戏业同其他产业一样，不存在常胜将军，每个游戏公司都是在不断的成功与失败中不断地发展前进的，或者战胜困难和失败，或者被其打倒。LEVEL5 已经有了一个相对高的起点，而它们也凭借自己的能力为自己谋求到了一个很好的机会，借助自己的力量，借助他人的力量，相信它们应该可以走得更好一些。

对于〝味″，满分 5 分，RG 得分 4 分，用料十足，稍有缺陷。

最后我们来谈谈〝香″（游戏人物设定等其他要素）。活色生香，秀色可餐。中国菜之所以可以成为举世闻名的美味，一个极重要的原因就是对于香料调味料的使用。不要小看了这些东西，虽然同主料比起来它们显得数量稀少，但是作用确是很大的，对于香料的使用，推广到游戏中，就是对游戏人物设定，游戏音乐设定，游戏系统的细微调整等一些看似平淡，其实关乎游戏整体效果的一些方面的把握。也许将游戏人物的设定归于〝色″之中更为恰当一些，不过因为游戏人物设定对于游戏编程相当来说是一个外延的内容，而游戏音乐的制作也往往是为游戏的内容服务的，因此个人还是赞成将其列在〝香″的内容之中。因为是外推的内容，因此它们的地位有时候也是很微妙的，有的游戏以人物为卖点，有的游戏以音乐制作为卖点，虽然无可厚非，但是就我个人来看，假如不是其受众面的指向十分清晰的话，恐怕此类游戏的销售是难有起色的。我当然支持因为喜欢某位画家设计的人物而去玩某个游戏，也支持因为某位音乐人的音乐而去支持某个游戏，甚至只是因为某声优在游戏中担当配音工作而去入手游戏，因为一个游戏起码是要有一两个卖点的，连〝死亡火枪″这样烂到如同过街老鼠一样的游戏也会以〝史上最烂游戏″的名义来发行续作，那其他游戏也盖莫能免了。不过无论是商业炒作也好，是精心制作也罢，形式都是要以为内容服务为首要任务的，否则就是本末倒置，买椟还珠。优秀的效果是可以累加的，优秀的设定对整体来说，是可以起到画龙点睛，锦上添花的效果的。LEVEL5 在 RG 上应该是下了不少的本钱，不但请了著名的声优（其实应该是著名演员）来为游戏人物献声，而且在游戏音乐制作上也显得诚意十足，每个场景的音乐制作都算得上可圈可点，而且整体感把握的很好，没有突兀和不协调的感觉。只不过对于游戏人物的设定，似乎还需要磨练，且不说主角的造型过于平庸，单是那占据队伍 1/2 的非人类阵容，就够让人闹心的，而某〝三国武将″的加盟，更是让人大跌眼镜。仔细看来，游戏人物设定应该算得上是游戏的一个遗憾，虽然我不认为弄出一个连的帅哥美女是什么好主意，不过天天带了一些千奇百怪的非人类去拯救宇宙，相信主角也应该没什么值得高兴的。（谜之声：白了不是，这叫世界之大，无奇不有，没有这些怪人，怎么配得上叫做 ROUGE GALAXY 呢，懂不懂什么叫 GALAXY？）对于其他细节方面，我觉得 RG 还是有很大的潜力可挖的，因为有相当多的部分 LEVEL5 并没有处理得很好，因此在游戏的过程中或多或少地都会为玩家带来一些或大或小的麻烦。

对于〝香″，满分 5 分，RG 得分 3 分，优点突出，缺陷明显。

总得来说，LEVEL5 这锅关东煮作得还是很不错的，起码没有搀杂作假的成分在其中，不过对于一锅烩制的菜肴来说，看起来容易作，实际把握起来却并不象想象中的那么简单。只不过由于有了这次珍贵的体验，LEVEL5 应该会在以后的游戏开发中作得更好的，而且我们也有信心相信他们能作到这点。

RG 最终得分，30/24，虽然算不上绝世佳肴，但是也觉得值得一尝。

胡言乱语说了一堆冠冕堂皇的话，下面说点自己的感受好了。之前说过了，现在的我已经没多少精力和时间打游戏了，因此如果遇到自己比较上手的游戏，就会专心致志地将其进行到底。因为方法发生了变化，因此现在的我比之前能得到更多的游戏体验，不过说实话现在的我确实已经算不上一个很"正经"的游戏者了，看着其他人轻松自如地连续爆机的时候，也不禁感慨自己年华不再了。因为游戏进度比较慢，所以在选择游戏的时候，也往往对游戏的素质比较在意。我打游戏，并不希望游戏的内容过于丰富，因为在我觉得，游戏重要的是去享受游戏的快乐，而不是去搞什么研究，如果想去搞研究，那我不如去针对自己的专业，打游戏不是作学问，如果自己觉得背负了太多的东西，那游戏本身就变成了一种负担，带着这样的心情去游戏，乐趣肯定不会很多的。而现在的游戏又经常喜欢搞得很复杂很麻烦，似乎不把里面塞满东西便不能卖得好价钱，卖游戏不是卖牲口，个大了就能卖好价钱；卖游戏也不是卖电视机，功能多了就能卖好价钱；游戏的内容不在其多少，而在于是否能抓住游戏者的兴趣，或者说是否能在一个相对短的时间内迅速打动游戏者。毕竟现在能塌塌实实地玩游戏的玩家已经不多了，如果还想着我的游戏内容丰富，但是玩家需要相当长的时间才能上手，那么对不起，也许您的游戏确实能成为名作，成为经典，但是就目前的情况，您是赚不到前的，越来越浓厚的功利思想和商业行为，在不知不觉中已经影响到了游戏业中的各方各面，游戏业，已经越来越象一种快餐文化的代表了。

翻回来我们接着谈 RG，总体感觉上，我觉得 RG 是一个优点和缺点都十分突出的游戏，也就是一上手，您会感觉到这游戏确实有大家风范，无论是画面还是系统，都十分优秀，但是随着游戏的不断地推进，随着对游戏的不断了解，您又会发现在它其中隐藏着的一些非常突出的问题，而就是这些问题，直接导致了 RG 或许是一个制作非常优良的游戏，但是却无法成为一款非常经典的游戏。很多不合理的设定在有意无意间断送了它通往经典的前程。

首先我们来谈谈剧情，剧情在游戏中的作用可大可小，但却是不可或缺的一个要素，虽然说一个剧情出色的游戏未必能成功，但是一个成功的游戏却绝对在剧情上有值得夸耀的地方。它不是一个充分条件，而是一个必要条件。RG 在剧情的编写上并没有脱离传统日式 RPG 的套路，并且编剧在剧情的安排上也没有很好地将这冷饭炒好，虽然我们看到在游戏的结尾部分编剧希望能有一些突破，但毕竟为时已晚，不但没有能够挽回败局，反而有点狗尾续貂的感觉。

其次是人物，游戏中的人物是很重要的一个构成要素，尤其是 RPG 这样的游戏类型，人物的刻画，人物的冒险体验，人物之间的关系，在游戏中起着连接宏观的游戏背景和具体的游戏体验的重要作用。RPG 是给玩家以游戏体验的游戏类型，借助游戏人物给玩家以不同的"生活经历"，游戏中的人物，就是玩家的在游戏中的缩影。RG 在人物刻画上，显然还有很长的路要走，还有很多的东西要学习。登场的人物虽然很多，但是之间缺乏自然的联系，人物之间更多的似乎只是被强行拉在一起的，这初看起来是对传统游戏中宿命观的一种改进，但是到了游戏的后期，男女主角还是不可避免地陷入了宿命论的调子之中。而对与其他同伴的描述，则更加语焉不详，更没有着力去刻画每个人的性格特点，也许是意识到了这一点，在游戏的末尾部分加入了对每个人物过去的描述，但是由于之前的铺垫作得太少，实际的效果也只是乏善可陈，聊胜于无。另外，RG 还犯了一个不大不小的错误，它似乎在刻意回避感情戏的描写，虽然大家都知道男女主角最后在一起的结局实在很臭，但是假如一点感情戏也不加的话，也许会更臭，游戏之中其实有不少的情节都可以加以利用，以起到推波助澜的效果，不过游戏制作者从来都是点到为止，不再继续。着实令人觉得扫兴。当然，也不能说在游戏之中一点感情戏都没有，友情，爱情，亲情，在游戏中随处可见每个人物其实都背负着很沉重的感情债，但是不知道是制作者故意不去发扬，还是确实缺乏驾御的能力，使得这些本来可以大肆煽情的桥段，并没有能真正起到烘托游戏整体感觉的效果，不得不说是一种遗憾。

再来谈谈游戏的系统，这个是本游戏的核心，也许制作者为了突出游戏本身的娱乐性而故意削弱了剧情等要素的原因，本作的内容显得非常丰富，也许 LEVEL5 本来的目的就是要制作一部重在参与而不在品味的游戏吧。首先是移动系统和战斗系统，这是 RPG 系统构成中的一个很重要的组成部分，而战斗系统的好坏，有时候直接影响到游戏是否好卖。LEVEL5 不愧是拥有强大技术力的公司，它采取了不切换战斗场景，直接在移动地图上进行战斗的系统，无论是遇敌，战斗，还是战斗完结，毫无拖沓之感，读碟之迅速令人瞠目结舌。不过对于这个系统，我个人认为还是有改进的余地的。首先我觉得针对类似这样的战斗系统，有玩家提出的改进为敌人可见的遇敌类型的看法，应该是值得考虑的，不过我个人认为，在游戏整个系统不进行大幅度的调整和改进的情况下，遇敌方式应该不会有大的变化，因为本作中存在类似怪物图鉴的全讨伐系统，假如改为可见式的遇敌方式，则战斗频率会大幅度降低，而战斗方式也必然要变化为切换战斗画面的形式。原因很简单，制作者不会，也应该没有精力将数百种不同的敌人一个一个都制作在地图上供你进行选择战斗，并且由此也有可能会造成很多的问题来，从而导致游戏制作成本大幅度提升。再回到 RG 的战斗中来，它采用了时下比较流行的略带动作要素的战斗方式，我个人是比较欣赏这种战斗方式的，因为回合制毕竟已经是昨日黄花了，而越来越多的 RPG 选择了这种战斗形式，比较典型的代表就是 NAMCO 的传说系列和 TRI-ACE 负责制作的 RPG。不过问题也因此而产生了，上述两家公司的战斗系统是基于切换战斗画面的形式，而 RG 则是不需要切换战斗画面的，因此场景地图就成为了一个不得不去进行考虑的因素，RG 的场景地图制作精细复杂，充满了高低差和不同的布景，这一方丰富了游戏画面，另一方面也成为了一种制约。相信玩过游戏的玩家一定都遇到过带有高低差的战斗，而正是在这时，往往会产生一些奇怪的现象，比如人物突然消失啦，敌人掉入深渊啦，敌人被火车拉走啦，敌人掉入水中无法进行攻击啦等等，而在遇到这些古怪的情况时，要么选择逃走，要么就硬着头皮用全体攻击的特技猛轰，除此之外别无他途。我就遇到过类似的情况，敌人是几条鱼，打着打着就被打到了水里，而在水中是无法进行攻击的，但是这些鱼又不愿意游回来送死，于是就卡在了那里，僵持了五分钟后，最终以我的逃亡而收场；还有一次，在玛丽格林星球对赏金首的一战，因为那个战斗场景主要是以水面为主，而 BOSS 又是浮游状态，结果我一顿乱枪打过去，BOSS 被打到了水面上面不肯回来，而我又没办法到水里去打它，更倒霉的是枪的射程不足，打不到那 BOSS，更不幸的是 BOSS 战是不允许逃走的......于是就出现了我方三人泡在水中游泳，BOSS 在半空中僵着不动的情况......类似的战斗屡见不鲜，在觉得搞笑的同时，并没有对游戏本身有什么正面的作用。另外本作中敌人的设定也颇为奇怪，基本上是厉害的一直厉害，菜头的一直菜头，并不随着我方能力的上升而有什么特别的改变，尤其是在游戏后期和隐藏迷宫中出现的敌人，如果能力不足，很容易就会被全灭，即使你已经升到了 LV99。并且敌人的攻击模式是你打你的，我打我的，经常的情况是在你杀的尽兴的同时，你会发现您控制的人物的 HP 已经所剩无几了，估计这也是本作的恢复品的恢复幅度都十分高的原因吧，没办法，道具栏里就允许带那么一点东西，效果再不好就没得玩了。还有就是武器和特技的使用，因为没有快捷键的设定，使得特技的使用比较麻烦，必须按出菜单后才能使用，而 L1L2 只是随机出现特技，对战斗本身没有什么战略性的帮助，更让人感到烦心的是武器的切换，因为本作中不少敌人都带有保护层，如果不用主角特殊枪进行破坏的话，你就是把手柄给敲烂了也不能伤它哪怕一点的血，而作为主角副武器的枪支，因为没有快捷的切换键设定，因此每次遇到这样的敌人，都要调出主菜单进行装备的换装，实在是麻烦之极，以至于在游戏的后期，我遇到这样的敌人后从来都是一逃了之，反正本作的逃跑成功率几乎是 100%，只要你想跑，就没有跑不成的时候......

其次是特技系统，本作的特技修得一定程度上借鉴了 FFX 等游戏的晶盘系统，通过填入不同的道具，修得不同的技巧。因为道具的数量有限，因此如何分配就是一个必须要考虑的问题了，在这一点上，LEVEL5 作得也算是中规中矩，不过比较麻烦的是想要修得全部的特技，基本上就要等到游戏末期了，因为有好几个道具是要在最终迷宫中才能得到的。而真正在战斗中能起到作用的，也不过是一些增加攻击力防御效果的辅助技巧和几个二人三人的合体技，其他的一些技巧，在战斗中的效果并不突出，尤其是一些防御特殊状态的技巧，基本上看不到它们的效果。

接着是武器合成系统，这个系统应该是整个游戏中最重要的一个组成系统了，因为在游戏中，最强装备是无法靠购买得到的，唯一的方法就是不断的合成，合成，合成。合成系统的完成度是非常高的，而且在摸清楚其中的特点之后，也非常容易上手，除了主角的主武器外，其他人的最强武器都应该不是很难入手，而在游戏的中期就拥有最强武器，也并不是一件很困难的事情。但是，凡是就怕但是，合成系统同时也是最折腾人的一个系统，因为武器本身有 EXP 的设定，只有达到 MAX 或者 MASTER 状态的武器才可以进行合成。于是，艰苦的练级之旅开始了......并且因为另一个系统——工厂开发系统的关系，在游戏的后期之前，有很多高级武器是无法购买到的，想要合成，只能从低等级的武器开始，而低等级的武器向高等级的武器进行进化，本身也是一件很消磨时间的事情。相信有不少人应该和我一样，在完成合成日记 100%的任务后放弃了全合成达成的这个目标吧，虽然它看起来很美。

关于工厂系统，其实和武器合成系统正好相反，在没有拿到武器合成表之前，武器合成系统是易学难精，而工厂开发系统则正好相反，开始时会觉得十分复杂，而在上手之后，防而会觉得这是一个十分简单的系统，我们唯一要费时间去作的，就是满世界地寻找工厂开发计划书的情报。对于工厂开发系统，我的感觉是越早完成越好，因为如果不能完成工厂开发的话，有很多的武器和道具是无法购买的，而越早拿到这些物品，就会越快地降低游戏进行的辛苦程度。当然，拿到计划并不意味着就万事大吉了，如果不能完全搜集到情报的话，那在没有相关资料的情况下，去揣测原料的构成也是件很恶心的事情......但是值得高兴的是即使原料不明，也一样可以进行开发，网络就是好啊，想查的东西总还是可以查到的......

和猎人相关的赏金首讨伐，全敌人讨伐和猎人点数排行榜系统也是颇能谋杀玩家大量时间的一个系统，尤其是全讨伐，想完成它，没有超过 200 小时的时间和大量的耐心的话，是无法实现的（当然，用改得除外，100 小时之内肯定可以完成）。不过还好，这些谋杀时间的东西是可以放在一起完成的，否则的话，放弃吧，我没那么多时间......

养虫系统，这个系统应该是和游戏进程没有什么特别紧密联系的一个系统，或者说就是一个休闲的系统，不过说归说，实际操作起来就没那么简单了，从装备的制作，到抓虫点的选择，回收时机的把握，虫子的养成，虫子的交配，比赛时虫子阵容的安排等等，无一不是需要投入大量的时间的。我本人对抓虫系统不是很感兴趣，于是在游戏通关前基本就放弃了它，最后也只是拿王者之实抓了两只黑之皇帝打过了 S 级而已。总之个人感觉这个系统就是一个鸡肋而已......

以上就是游戏系统的一点介绍，接下来让我们再说点其他的吧。

前面说了，RG 这游戏优点很多，缺点也很多，下面我们就来找几个缺点来谈谈 LEVEL5 还有什么需要注意的。

迷宫大轰炸：RG 中的迷宫也许不是最复杂的，但是绝对是最大的。之前靠迷宫吃饭的游戏也有不少，但是能把迷宫作到这种程度的，我倒还没有见过第二个游戏，在现在各大游戏开发商越来越削弱迷宫在 RPG 中的作用的同时，RG 的迷宫可谓是达到了一个空前的高度，不但面积庞大，而且结构复杂，若不是有地图可以随时查询，真不知道这没完没了的迷宫究竟要转到什么时候才是个头，我甚至认为这游戏应该改名为《ROGUE LABYRINTH》比较好。从进入密林星球开始，这迷宫的威力便出露端倪，不过因为风景优美，所以也没觉得有多烦人，而在进入第四章后，这迷宫便开始发威了，在那昏暗的监狱之中，恐怕被那几只大蜘蛛压死的玩家应该不在少数吧......监狱的特点是你越是按照红色肩头所指的方向前进，就越是找不到出口，只有无视其指向，自己杀出一条路来，才能逃脱苦海。若说监狱只是开头的话，那第八章中双塔则是将迷宫进行曲推向了第一个高峰，双塔各有十层，道路崎岖复杂，看似相差无几，实际分布各不相同，而

且互相连通，里面的敌人也各个身手不凡，若是能熬过此关，则后面就是柳暗花明又一村了。游戏后期的迷宫虽然不复杂，但是距离十分遥远，敌人的能力也强得惊人（本作的特点就是 BOSS 战不会死，杂兵战经常死，阎王好见，小鬼难拿），幸好 LEVEL5 算是有点人性，传送记录点星罗棋布，假如没有这些中继站的话，恐怕再有耐心的人也有坚持不下去的时候吧。而最终的隐藏迷宫，就是一个让人无法忍受的迷宫，足足 100 层的设定，厚道之极，也将迷宫组曲的旋律推向了最高峰，但是对转迷宫的玩家来说，就是一个噩梦了。因为中途不能离开，否则就要从头来过，因此我奉劝各位安排好游戏时间，不要因为转 100 层迷宫而把自己搞成神经衰弱。个人测算，修改为不遇敌后，转完 100 层迷宫大约需要三个半到四个小时，普通游戏的话，如果实力足够，大约需要 8 小时左右，而如果您是为了全讨伐而来的，那您就要作好在里面转上几十个小时的准备了......

无敌的赛蒙家人：穿山甲赛蒙的妻子和女儿应该是本作中最强大的人物了，她们可以无视迷宫的复杂程度，无视迷宫里的怪物的凶残，甚至可以无视星球之间的阻隔和古老封印的诅咒，为了寻找自己的家人而穿越在茫茫的星海之中。若说第一次看到她们的感觉是感动的话，那么第二次看到她们，就是惊讶了，第三次是震撼，而最后的结局就是无言。未来的福利就是好，未来的种族精神品质就是高，未来人就是强大啊......

寒酸的代价：本作的要素多多，各个都是 TIME KILLER，但是达成后得到的奖励实在是过于寒酸了一些，只有区区几件服装而已，比起之前所付出的艰辛，这点回报实在是有点不厚道的感觉......而且本游戏并没有多次游戏的设定，唯一能继承下来的，只有服装而已......不过估计在经历了第一轮的折腾后，不知道还有多少人有力气再重开进度了......

作为 LEVEL5 的一个重点作品，RG 确实承载了太多的东西，我们不能要求得太多，因为它们毕竟还有很多的东西要学习，比起其他公司，LEVEL5 确实还显得稚嫩了一些。同期发售的王国之心 2 和深渊传说，就给 LEVEL5 上了生动形象的一课。究竟 RPG 应该怎样制作才能成为为众多玩家一致称道的佳作，究竟怎样合理使用各种资源和内容为我所用，使之能够更好地为游戏服务，这是 LEVEL5 需要检讨的重点。近日获悉 LEVEL5 又有新作的安排，我希望能够是 RG 的续作，因为作为一个高起点的游戏，RG 完全有理由作得更好。另外，TRI-ACE 也要在今年发售 VP 的续作了，我很期待从来不会让玩家失望的 3A 能够在 PS2 的末期为玩家们再奉献出一部和 VP 一样伟大的作品来。

让我们希望着，然后等待吧。

写在最后：人老了就是话多，而且话到嘴边又不知道应该怎么说出来。于是乱七八糟又写了一大堆有用的没有用的文字出来。我想我暂时还是不会放弃游戏的，因为游戏对我已经不是一种简单的娱乐手段了，而是成为了生活中很自然的一部分，当然，它不不能算是很重要的一部分，毕竟能靠打游戏谋生的人只是少数，更多的人还是要面对残酷的生活的。而游戏则是给了我一个喘气的机会，人是要有点兴趣的，而我愿意把游戏作为我的兴趣。

估计应该会有很长一段时间不会再写东西了，毕竟写东西要的是有感而发，没有什么感觉，写出来也只是文字的堆砌而已，有形象无灵魂。下面我想接触一下 TOA，因为 NAMCO 的传说系列是我一直都很喜欢的游戏系列，在它十周年庆典之后，我很想为它写点什么。

最后，谢谢大家花时间看我的废话，谢谢了，希望大家在新的一年中一切都好。

回忆永恒不灭～～（心跳回忆全人物结局鉴赏）

Zelda

任何事情都只有做的时候才知道艰难，本以为这篇东西只要截几张图，打几个字就可以了。

真正去做才发现，其实还挺麻烦的，最讨厌的是游戏是不能暂停的，根本没办法把告白抄下来，最后只好开修改软件，暂停一下抄一点，再加上新加的图片，排版，贴代码等等～～

花了三个小时也只做了 6 个人的，明天补完吧..................

个人第 5000 贴～～～

进入主题：

时间：高中毕业当天～～

地点：传说之树～～



人物：一男一女（一男 N 女？？）

超完美女神　藤绮诗织

藤绮诗织，学习优秀，体育万能，容貌秀丽，贤良淑德，三贞九烈（好像扯乱了 ＝＝）。完美女性就是这样的，不过过于完美的东西只能当偶像，不能当饭吃。心跳一代塑造的藤绮形象完美的过分，导致最终作为女一号的她却不能登上人气第一的宝座，但照样成就了一段虚拟偶像神话～～

在游戏中塑造的众多女性角色中，现在已经越来越少有这种类型的女生了，藤绮的成功是一个特例，只能用来膜拜。不过剧场版——启程之诗里面的诗织就让人感觉有血有肉，走下神堂，走进殿堂。



诗，诗织～～～

对不起，把你叫到这种地方来，我心中有些话今天一定要对你说出来......

你想说什么？

目前为止，我一直没有与男孩子交往的经验。不过，我并不是对男生没有兴趣，我也想过和其他男生在一起。事实上，也有几个男生想和我交往，还收到过几封情书。可是，无论如何，我就是没办法答应。

为，为什么？

因为............，因为你一直陪在我身边............。一直以来，我都将你看成是青梅竹马......。不，也许我一直都在害怕被你察觉到我的真实心意，所以才会如此自欺欺人......。直到今天毕业了，一想到以后就要分道扬镳，我才体会到自己的真实心意。虽然很不好意思，但我必须说，我不想和你只维持青梅竹马的关系。我希望你的眼里只有我一个人，我希望你能把我当成女人来看待，而不只是儿时的玩伴，所以我今天鼓起勇气对你说......我喜欢你，在这个世界上我最喜欢的人就是你......

其实，我对诗织你也早就......



啊，什么…………我应该觉得高兴的，眼泪却不争气的掉了下来……我真的，真的可以相信你吗？

当然，我喜欢你，诗织！

好高兴哦……答应我，这一辈子绝对不要离开我…………



弱气书痴　如月未绪

如月未绪，唯一的兴趣是读书，而且身体不好，经常会晕倒。

几乎所以恋爱游戏都会出现这种类型的女生，后期还产生了变种：摘下眼镜就会麻雀变凤凰的 MM。



如月，如月同学......

真抱歉，虽然这样太失礼了，但是我今天有话一定要对你说出来......所以把你叫来了这里～～

不要紧，你想说什么？

我的身体不太好，平常又没有什么朋友。而兴趣更是除了读书之外就没有别的了。然而，每当我在看书的时候，总是很憧憬书里面描写的恋爱场面，甚至有些嫉妒，是不是很可悲？我常常生自己的气，气自己的胆小，没有办法表达自己内心的感情。但是，今天我终于有勇气了............

为，为什么？

至今为止，我和许许多多的书本交会，它们都已经成为一种回忆留在我的脑海里。然而，我与你相遇，在这高校里三年的点点滴滴，我却不想让它成为回忆............我不想像小说一样，尽是一些不切实际的幻想......所以我决定将这一切鼓起勇气对你说：我喜欢你！ 不一定要当情侣，当朋友也可以。因为，我希望在毕业以后，还是可以一直见到你............

其实......我对如月同学也很在乎......



真，真的吗......你真的可以接受我吗...........

当然罗，我喜欢你，如月同学......

我好高兴...........啊。

啊，如月同学，危险啊！！

嘻嘻嘻嘻嘻嘻...........原来身体不好，偶尔也有点好处。因为，可以让你这样子抱着我......就让我暂时体会一下这感动吧......



科学女王　纽绪结奈

纽绪结奈，科学狂人，经常进行些古怪的研究，去购物街别的女生都是去服装店，饰品店，她却只奔电气

街 ＝＝ 收她的礼物或者巧克力要多留个心眼，否则可能在医院躺上个把月。她的告白也是值得仔细欣赏的。

日本的 ACG 中出现了非常多类似的喜欢机械，科学或者其他什么的女孩，以御姐，女王居多。后期的不少罗莉也擅长于此，不过一般来说造出来的东西都会爆炸 ＝＝



纽绪同学......

我等很久......不，对，对不起，把你叫到这里来......

有什么事吗？怎么一点都不像平常的纽绪同学......

这样不好吗？从，从今天开始，我决定要改变自己......

啊，改变？

是啊，我要改变自己，至今为止的自己，只会沉溺在自己的才能之中，对每个人都是轻视的态度。任谁看了，都会觉得我是一个很讨人厌的女孩子。我也一直看不起其他女孩，整天把恋啊爱啊挂在嘴边......但是，不知道从什么时候开始，在我的心里，感情的种子开始萌芽了......很快的，我发现到自己喜欢上你了。不过，我是一个把灵魂都出卖给科学这个恶魔的女人。为了压抑这刚发现没多久的感情，我只好每天都埋头于研究之中。但是，距离毕业越近，那种思念久越发强烈，终于强到自己无法压抑的地步了。所以，为了彻底否认这一思念，我决定找你挑战。结果，不用说你也看的很清楚了。完完全全的，我彻底输给你了。我已经不敢想象，若是你讨厌我的话，我该怎么办......我要舍弃征服世界的野心了，因为，我的野心已经化为希望被你喜欢这个小小的心愿了

其实......我也很在乎纽绪你的...........



真，真的吗......？那我的愿望算是达成了吗......？太高兴了......我在想，就算征服了世界，也未必有现在这么幸福啊......

我也很幸福啊............

我一定会更加努力，成为你喜欢的那一型女孩子。



彩之爱歌　片桐彩子

片桐彩子，认识的时候正醉心于绘画，本以为应该是个文静腼腆的女生，没想到大大咧咧，做事直爽。和她一起去 K 歌时候可以看到其少见的放纵。再加上满口英语，一个特点鲜明的女孩就这样出来了～～～

之所以推心跳回忆为恋爱游戏奠基者，很大的一个原因就是其塑造的个性鲜明的女生。有些类型化的角色已经被后人到处借鉴成泛滥之势，但真正的精华却无法照搬，藤绮，馆林类的角色有几多？值得高兴的是，

片桐也是其中之一............



片桐同学......

啊，so，sorry，你等很久了吗？真不好意思，把你叫到这种地方来......

没关系的，有什么事吗？

那个......我想问你......你会不会讨厌个性粗枝大叶的女孩子呢？

不会啊，还蛮喜欢的。你要问的就这件事吗？

Wait，等一下，接下来才是我真正要问的。有些心里话，我无论如何都要对你说......我这个人，很容易就和人打成一片......不过也许你不知道......就连我自己也是刚刚察觉到的......其实，和你说话的时候，才是我真正能放松心情的时候。如果我们就这么毕业，说不定以后都见不到你了......一想到这里，我不禁悲从中来，突然不知道如何是好......。我做事一向很马虎，但是对这件事，我是真的很用心在想。因此，我下定了决心，虽然这些话从女孩子口中说出来是很不好意思的，但我想让你知道，我真正的心意......只要能传达给你就够了。

....

I miss you。如果你不在我身边的话，我会寂寞的......所以......请和我......

我刚才不是说喜欢粗枝大叶的女生吗？其实那就是指片桐同学。

............真的吗......？

这种时候，怎么能开玩笑呢？

Un，Un，Unbelievable。我真不敢相信......我从出生到现在，就属今天最幸福了。I never forget。我一辈子都不会忘记的。



虹色青春　虹野沙希

虹野沙希，做的一手好菜，其余各方面倒没有什么特别，不过其温柔的个性，热情的态度让其个人魅力到达了一个其他女生无法企及的地步。心跳系列最高人气角色就是她了，她是平民化的诗织，她是掉落人间的天使。

又是一个其他恋爱游戏无法模仿的角色，虹野小姐魅力永存。



虹野同学......

对，对不起，你百忙之中，我还把你叫到这里来......

没关系，我也不是很忙。

我会写信给你，是因为有些话，我非告诉你不可。虽然用信纸，也可以把我想说的告诉你，但是只有这份对你的思念，我想直接告诉你............

是吗......

你可能不知道，长久以来，我一直注意着你的一举一动。不管做什么事你都很努力的勇往直前，渐渐地，我也悲你努力的样子吸引了......当我生气或觉得痛苦的时候，总会想到你，被你那种拼命努力的态度所鼓励......你使我在任何情况下，都能轻易的忘记一切不愉快。所以今天，也是我该拿出勇气的时候了。

....

我这个人，除了会做点菜外可以说是一无是处，什么都不会。我这样可能会对你造成困扰，可是，我再也不想自己骗自己了，所以今天借着这个机会，我要清楚的告诉你，我喜欢你。我想永远地在你身旁支持你......

其实说真地，我也对虹野你......



我能鼓起勇气说出来真是太好了............果然，只要肯努力的话，什么都会成功的。......明天我们来开个只有两个人的毕业舞会好吗..................你会来吗？

当然罗，我很乐意......

那么，告诉我你喜欢吃什么吧，我明天一定........................

以往，我最喜欢一个人静静的独处，然后什么也不去想。但是最近，我反而开始想很多事情。



名门闺秀　古式由加利



古，古式同学……

我知道这样很失礼，但是有些话，我一定要和你说，所以就很冒昧的把你请出来了。真是非常的抱歉。

你也不必见外了……

不，话是不能这么说的。因为这是关系到我未来一辈子的重要大事……

什么重要大事啊？

以往，我最喜欢一个人静静的独处，然后什么也不去想。但是最近，我反而开始想很多事情。

什么事啊？

说出来真是很不好意思，但是你的一举一动，就是一直在我脑海里挥之不去。即使在家里，我脑中所想的，也全是和你在一起的点点滴滴，甚至我忘记了时间，也因此，最近经常发呆，母亲问我发生了什么事情。我把事情一五一十的告诉她后，她鼓励我，毕业当天，在这棵树下，将自己真正的心意向那个人诉说，所以，我想将自己真正的心意告诉你，希望你不要笑我。

恩，你说吧……

一直以来，我心中想到的都是你，最能让我的心情平静下来的地方，就是你的身边。如果可以的话，希望从今以后…………，就算是毕业以后，我们也能继续交往下去。

其实我对古式同学也很在乎……

真的吗？太好了，果然就像母亲说的那样，那么，明天可以请你去会见我的父亲吗？

啊，古式同学的父亲吗？

是的，因为父亲曾经告诉我，我像交往的对象，一定得先带回家让他们看看。

是吗？好，我会去的。

真的吗，我像父亲也一定会喜欢你的～～



人鱼公主　清川望

川望，光辉高校人鱼公主，游泳是国手级的，也因此被人认为是男人婆。不过其拥有超高的亲和力，偶尔露出的温柔一面实在让人倾心。她的告白中流露出一种在恋爱上强烈的不自信，终于了解为什么其在日本的人气会那么高了。

类型化的男人婆角色又是日本 ACG 作品的通病，大部分角色都属于搞笑类。而且过于突出其男性化的一面，没有理解清川公主的精髓，可惜～～～～～



清川同学......

真对不起，把你叫到这种地方来。

不要紧的。有什么事吗？

今天就要毕业了，我无论如何都有些话想告诉你......你愿意听我说吗......

恩......好啊～～～

到现在为止，我每天除了游泳还是游泳，也没有什么时间谈情说爱。身边也尽是一些软弱的男孩子，从来没有一个男孩子能引起我的兴趣，之前我也一直没有发现......到底是什么时候开始，我自己也不清楚......我开始意识到你的存在，连练习也没办法专心。最近更是晚上都睡不着觉，心跳的好快......。一直被人说是男人婆，我也没有在意过。但只有你，我不希望也这么认为。所以在你面前，我会尽量注意到不要用男孩的语气和你说话，还有动作也是......如果这样还不行的话，我可以放弃游泳。头发也是，如果你希望的话，我也愿意为你留长。真对不起......我说了一些任性的话......不过，就算被拒绝也没关系。只是，以这样的心情，让我一点都不想毕业，我真的想告诉你我的心意～～

恩..................

我喜欢你......喜欢到晚上也睡不着............

....

我知道了，果然像我这样的女生还是不行的。不过，我总算对你说出来了。谢谢你愿意听我说。

清川同学，等一下......

你不要叫住我，你这样的话，我会有所期待的......你越是安慰我，我会越难过。

清川同学，我也......喜欢你啊。

咦？你刚才说什么......？

我说，我也是一直很喜欢清川同学的。

真，真的吗？像这样的我，你可以接受吗？除了游泳一无是处......

那当然！



不，不行。怎么搞的，眼泪一直流个不停。拜托，就让我在你的怀中哭泣吧～～

你真傻。

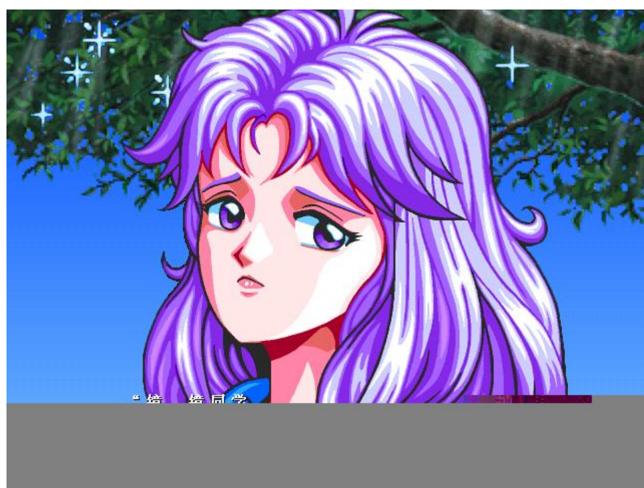
好高兴啊。我真是太幸福了.........



女王样　镜魅罗

镜魅罗，光辉高校在男生中人气最高的女生。要想认识她，你的容姿必须达到一定程度，也就是必须够潇洒，够帅............女王的真正魅力并不在于其那种高高在上的待人态度，而在于其外表下隐藏的悲伤，抚平这种伤痕也是男人的职责啊～～

镜之后，几乎所有的恋爱游戏都出现了类似的女王样角色，还产生了御姐这一变种。



镜，镜同学......

把你叫到这里来，真是很抱歉。

真是受宠若惊，镜同学竟然向我道歉。

啊，不必如此惊讶......你听我说........................我是在国中的时候，才搬到这里来的。在之前的地方......，我被男孩子抛弃了好几次......所以当我来到这里的时候，我决定要改变自己。我发誓一定要变成最受欢迎的女孩子，让所有的男孩都要忍不住回头看我。经过不懈的努力，我终于变成了一个可以吸引所以男孩子目光的女孩了。然后再以高傲的态度对待他们，算是对我以前所遭受的一种报复。

原，原来如此......

开始的时候，我的确很快乐......。对于男孩子把我捧在掌心这件事，也觉得很开心......，不过，像这样的事终究是无法填满我的心的......我想，这也是当然的，依靠欺骗自己来过活的人生，是非常空虚的。如果没有遇到你，说不定我永远也不会想到这一点。自从和你认识之后，我常想舍弃这种虚荣的自己。可是，每次到了关键时候，我却没有舍弃自己的勇气。因为我不想再回到从前那种没人要的日子......不过，我现在终于拿出勇气了。因为我更无法忍受，让你认为我就是这种爱慕虚荣的女人。不管有再多的男生追我，我只想要呆在你身边。能治好我内心深处伤痛的人，也只有你............我喜欢你，我希望你永远陪在我的身边......好不好......。

真的吗............

果然，你还是不喜欢我。

如果你不嫌弃我的话............

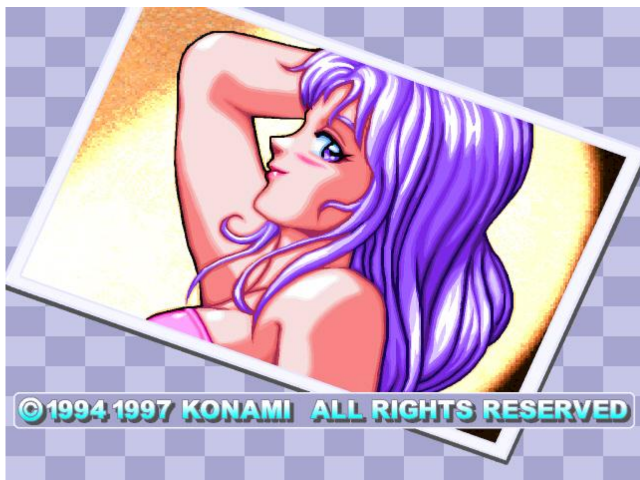
真的吗，好高兴啊.........我终于可以找回真正的自我了。



不过，我可能会被其他的男生怨恨啊......

没关系。对于我所选的男人，应该不会有人抱怨才是。

希望如此啦。只是我会有点担心......



杂学皇后　朝日奈夕子



朝日奈同学............

我想你一定觉得，我把你叫到这里来，不知道有什么事吧？在毕业之前，无论如何，我都有一些话要对你说。就是呢......

你想说的话，是什么啊？

从小到大，我一直觉得到处玩乐的时候是最快乐的......。但是呢......现在我该玩的都玩过了。最近我突然觉得，只要是和自己喜欢的人在一起，到哪里都是很快乐的......。

呼，你终于玩够了啊............

我已经不想再跟一堆傻瓜到处玩了。我想说的是，跟你在一起的时候，是我最快乐的时候。

这，这意思是说…………



虽然真是羞死人了，不过，我觉得我好像喜欢上你了。只要你在我身边就够了，我可以什么都不要。现在流行什么，都与我没关系了。所以，请和我交往好吗。

其实我对朝日奈同学也…………

啊！真是超快乐的！！与其只是两个人守在一起，不如一起出去玩吧……

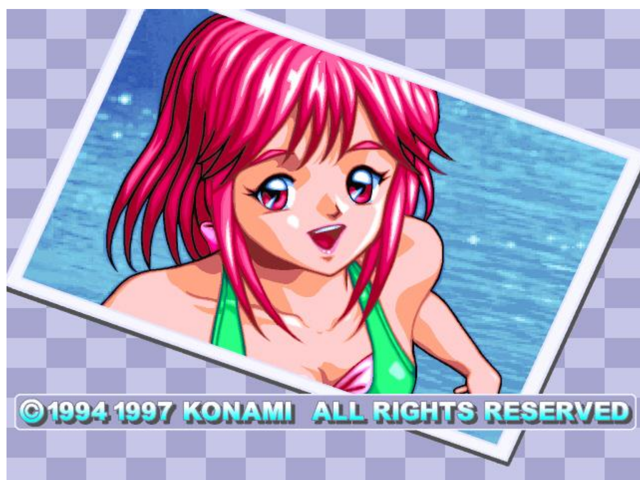
说，说的也是……

要是能顺利毕业的话，我们就找个地方一起区旅行吧……

好，好啊～～

那么，我们现在就去找旅行社吧，快一点～～

（根本一点也没变啦，不过这样也好啦）



原始版罗莉　美树原爱

美树原爱，动不动就脸红的设定也是她最有魅力的一点。她的告白最与众不同的一点就是大部分是两人之间的对话，否则让害羞的她说完全部还真是很难呢............



美，美树原同学......

那个............对不起，把你叫到这种地方来......

不要紧的，对了，你找我有事吗？

那个..............................

怎么啦？

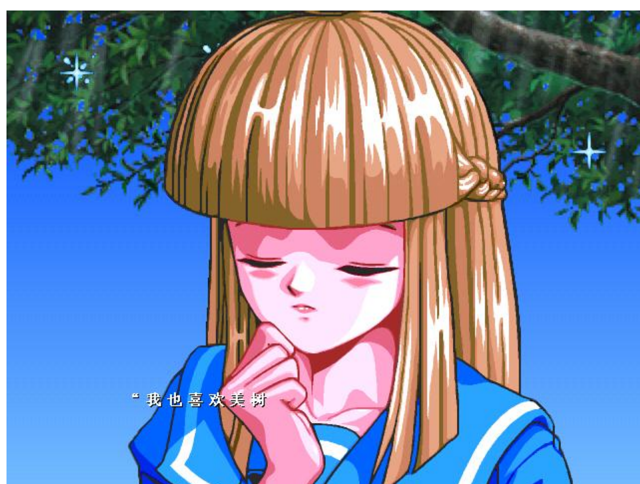
不，不行…………我还是说不出口…………

什么事让你这么害羞啊？

是，是的。不，不过，今天再不拿出勇气来的话。我一定会后悔一辈子的…………虽然我有很多想说的话……但如果全说出来的话，就没办法把最重要的事说出来了……所以……我只挑那句最重要的来告诉你……我，我对你……我喜欢你……真不好意思……

啊，等一下，美树原同学……

不行，我不能再呆在这里了……



我也喜欢美树原同学……

咦……真的吗……？还好我选在这棵树下告白……

美树原同学也知道这个传说啊。

是，是的……不过不管它是不是真的，都无所谓了。要不是靠着这棵树的传说，我一定还无法拿出勇气来告白的。真是太好了……

我也觉得能得到美树原同学的青睐真是太幸福了。

这样一来，我们两个人的爱就会持续到永远了…………



早乙女优美

早乙女优美，早乙女好雄的妹妹，还好没有她哥哥那么八卦＝＝

本来是内定为游戏第二女主角的，没想到发售之后馆林的人气高的令人发指，只好委屈她了。后来无数的恋爱游戏都出现了这种不同于罗莉的妹妹型角色，毕竟兄妹恋也很有前途啊。＝＝



优，优美............

对不起，突然把你叫到这里来。

不要紧的。

知道吗？优美我一直希望是和学长你同一个学年的。如果我们是同一个学年的话，不但高校三年都可以在

一起，校外教学也可以一起去……。为什么哥哥出生的时候，优美我还没有出生呢……？为此我不知道哭了几次。优美一直觉得，和学姐们比起来，优美肯定是个孩子气，又有点任性的小女生吧。可是，如果你不喜欢我那么孩子气，我一定会努力让自己像个大人的，我也会改掉任性的毛病的。所以，请你不要只把我当成我哥哥的妹妹。请把我当成一个女孩子和我交往好吗？因为，在这个世界上，我最喜欢的就是学长你了，喜欢的不得了……

其实，我也很喜欢优美……

真的吗，你不在乎我年纪比你小吗？

当然罗，我喜欢你，优美。

那么，请你给我制服的第二颗扣子。

好啊，给你吧。

哇！我会把这个扣子当成护身符。在剩下的一年里好好加油。毕业之后，请你不仅要找我哥哥，也要和我见面，还要经常到我家来玩哦！不然的话，优美会寂寞的掉眼泪的。

恩，我一定会去的。

好高兴哦，我最喜欢你了，学长。

（可是我们要结婚的话，我不就得叫好雄一声哥哥了吗？＝＝）



谜之女性　馆林见晴

馆林见晴，莫名其妙被她撞了 N 次，她在本作中的各种事件出现率都非常低，无疑是最神秘的女性。值得

一提的是剧场版启程之诗中的馆林，那种在身后默默支持所爱的人的柔情让人心动......

馆林和诗织一样也属于一种神话，在纯真年代的一种童话。



啊，你是？

真对不起，我叫馆林见晴。今天叫你到这里来，是因为无论如何，我都有一些话一定要对你说出来......。

有什么话要对我说呢？

我，我老是去撞到你，这并不是不小心的。

你做的那么明显，任谁都会知道啊。



真，真的吗......？事实上，我对你一见钟情，你的一举一动都在吸引我的注意。所以我在想，就算不认识，也要想办法让你记住我的长相。所以才会......对不起。

是吗，原来是这么回事啊…………

那个……我做了那些事……也不知道如何向你道歉。可是我相信一见钟情，所以请你和我交往好吗？

其实我也喜欢你的，馆林。

那就是 OK 罗。太高兴了。我们两个以后就不是陌生人了。

是啊。



GL 美神　伊集院丽

伊集院丽，游戏中关于她的备注只有"恶心"两个字，每次情人节必定出来奚落玩家。不过如果你有耐心打上 60 多次的电话，她就会逐渐敞开心扉。她的告白虽然有点搞笑，不过里面的真情流露也很让人感动。

美形角色已经成为现在的王道了，伊集院就是原型之一。



你，是哪位啊？

....

我好像在哪儿见过你......

......我，我是......伊集院。

伊集院有妹妹吗？我怎么都不知道。

......不，我就是伊集院丽。

咦？

......对不起。我............一直都在女扮男装欺骗大家......。

这未免也太瞒天过海了吧......

......伊集院家的女孩子，在高校毕业以前，只要是在外面，都得扮成男孩子的样子才行。

好像漫画里的情节......

......不过虽然我脱离男装还有一天的时间，不过我再也不能忍耐了......。我把你叫到这种地方来，真是对不起。

不要紧的......真的。



......我平常总是说些惹你不快的话，真的很抱歉。我之前对你的那种态度，是为了让你讨厌我。如果真能让你那么讨厌的话，也许我可以忘了你。不过，你还是一直打电话给我。即使我对你说了那么过分的话，你还是一次又一次的..................我太感动了。总是在挂下电话之后不断流泪......之后，当我被绑架时，你不也是来到了废工厂吗？看到你这么担心我，我真的非常高兴。虽然我一直那么的刚强............可是我毕竟还是个普通的女孩子啊。我一直渴望能和大家在一起，喝喝茶聊聊天，或是一起出去玩。就连情人节，我也想送你............。虽然明天我就可以恢复女儿身，但是在毕业前夕，我想让你看看真正的我......伊集院家那些莫名其妙的规定，我已经不管了。所以，我要说的是............我喜欢你。我以前一直在撒谎，真的很抱歉。可是......请你和我交往吧。

伊集院，啊，伊集院同学......

......虽然可能会给你带来困扰......但是我还是想告诉你我的真实感觉。这样的话，就算被拒

绝我也能死心......。

你对我的感情这么深，我怎么可能拒绝你呢？

......那，那你是说............

当然是 OK 罗。

..................我，我............不知道说什么才好......终于能做回一个正常的女孩子了......

我可以问你一件事吗？

恩，什么事？

就是关于好雄昏倒的事......

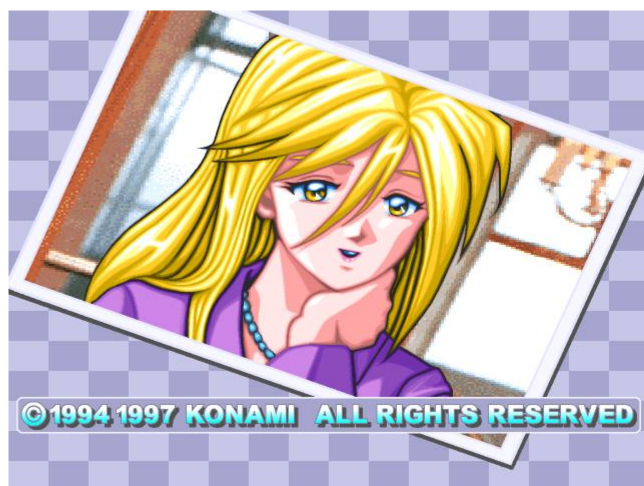
......对，对不起......好雄同学不小心发现了我是女儿身的事情，所以我控制了他的记忆。

果然没错。

……你，你会轻视我吗？

不…………我可以了解你的心情。

……谢谢……你为人太好了，能喜欢上你真是太好了……。



结语：

祝愿所有人都可以在自己的约束之地找到自己的约束之人～～

Forever with you!



FF 名刀的故事

xdemonangelx

ラグナロク/Ragnarok

从远古时代开始,北欧诸神与巨人就持续着一场惨烈、宏大的战争...
终有一天,最终决战将会来临...
那是世界末日...
巨人、妖精、诸神都将随他们所居住的世界一同毁灭...
这天,即被称为—诸神之黄昏

北欧众神之王—Odin 随已竭力推迟此日的来临,但已是徒劳.
人类不曾面对的寒冬降临于世,大地结冰,暴风呼啸.黑沉沉的天空不见阳光.
宇宙充满战争和冲突的阴影,手足相残,父子成仇.

这是一个充满罪恶与恐怖的世界,连大地也为之战栗,海枯地裂.
死去的人不计其数,秃鹰在空中聚啸盘旋争食死尸,罪恶横流,鲜血染遍大地.
无数罪人的灵魂争渡冥河,连河水的颜色都被遮蔽.

能吞噬天地的怪狼 Fenrir 挣脱咒锁,毒龙 Nidhogg 掏空世界树之根,巨蛇 Jormungand(Loki 之子)从海底泥床醒来.
邪神 Loki 挣脱永罚的锁链,加入邪恶的阵营.
巨人 Rymer 掌著船舵,和大蛇 Jormungand 一同向诸神国度划来.
胸前沾满鲜血的地狱恶犬 Garm,立在面临灰暗悲哀深渊的岩石上狂吠.
死人之国女王赫尔站在用死人指甲制成的大船上,船中载满霜巨人的军队向诸神国度开来.
巨人军队挤满了虹桥 Bifrost,喧嚣声震撼宇宙.庄严华丽的虹桥终于在敌人蹂躏下崩坏粉碎...

在诸神的军队冲出 540 个英灵门之前,他们就知道...这是一场没有胜算的终末之战,但他们还是义无返顾地选择了战斗.这场战争在原野上开始了.

首先是怪狼 Fenrir 杀死了大神 Odin,然后 Odin 之子为父报了仇.
Frey 被敌人用自己的武器—胜利之剑击中,奄奄一息.
守卫虹桥的 Heimdall 斩下了 Loki 的头颅,但这颗头一跃而起,刺中了 Heimdall 的胸部.
雷神 Thor 和宿敌大蛇 Jormungander 发生了激烈的争斗,大蛇 Jormungander 死在雷神之槌下,但 Thor 也因蛇毒身亡.

战场上堆满众神和巨人的尸体,平原已经变成一片血海.
天空中发出血般暗红的光,把天空和大地染成一片深红.
战场上立著的身影已寥寥可数.
这时杀死 Frey 的 Surt,把手上的火焰投向天空,在红莲般的熊熊烈焰之中,整个宇宙轰然毁灭.

星辰从苍穹中落下,时间已不复存在,焦黑的地面摇晃著沈入汹涌奔腾的海底.
触目所及只有滔天巨浪,宇宙只剩下一片死寂的大沈默和永劫的黑暗.

世界就这样毁灭了!

但是...

一对人类男女藏身世界之树 Yggdrasil 的树洞中,饮用晨露,生存了下来...
幸存的诸神决心重建记忆中那如此鲜明的宫殿,重建一个全新的幸福天地...

劫火虽毁灭了宇宙,却也烧毁了一切邪恶,新的秩序又重新建立,新的世界将会更加美好!

旧艾达预言:

当太阳转入黑暗,大地沉于海中,
火热的星星从天空坠落,
而火焰在空中跳跃,
将会产生一个新的天地,
在度呈现灿烂辉煌,
屋宇以黄金为顶,
田野不经播种也果实累累,
永远生活于幸福快乐之中.

因此诸神之黄昏是一把象征重生与幸福之剑.

天の叢雲/ Heaven's Cloud

中译名天业云剑(天是尊称,本名为业云剑).此剑即为日本神话中三神器之一的草薙剑.
剑身通体白色,长二尺七、八寸,剑刃的样子象菖蒲叶,和中国剑的类型相似,剑身很厚,剑柄的装饰犹如鱼的骨节.

神话:日本神话中男神伊耶那岐和女神伊耶那美生下了日本列岛,然后伊耶那岐通过洗鼻子和洗眼睛这一特殊方式,造出了太阳女神天照大神和她狂野的兄弟———风暴之神须佐之男(即素戈鸣尊,尊是敬称).

须佐之男因到处搞破坏而触犯天条,被从天上赶下来.到了出云国 肥河上游的乌发地方,看见一对老夫妇围着一女童哭泣.问明原因才知道这里有一条八歧之大蛇,有八头八尾.每年都要来此吃一个女孩,如今只剩这一个女孩(奇稻田姬)了.

须佐之男决心除去这条大蛇,他将奇稻田姬变成梳子带在自己头上,然后在围墙上开了八个入口并架了八个台,每座台上都放了一个装满了烈酒的容器.
不久大蛇出现了,它将八个头伸进来喝起了烈酒,不久便醉倒了,这时须佐之男拔出长剑,先砍下了它的八个头,再预备砍下它的八个尾巴.

当砍到中间的一条尾巴时,长剑被硬物弹开,然后应声而断.

须佐之男仔细一看,才发现在这条尾巴里有一把宝剑.既然如此坚硬,就是神物了.因为八岐大蛇的头上经常有云覆盖,所以这柄剑被称做业云剑.这就是三神器之一的"草薙剑".

传说:相传日本武尊东征的时候,敌人在后面追赶他,把他包围起来并从周围放了火.
武尊用此剑砍光了周围的草,得以免被烧死.
从此,这柄天业云剑就叫"草薙剑".

因此天业云剑是一把可带来武运之剑.

陸奥守吉行/Yoshiyuki



这是历史上真实存在的,是倒幕派坂本龙马爱刀.

大刀 105cm　刃渡り 71cm　 重量 1150g
小刀 70g　　刃渡り 45cm　 重量 700g
木台幅 41.5cm　高さ 33cm　奥行 16cm

陸奥守吉行是原属于第一代大和守吉道道門让播磨守橘吉成的次子,上野大掾吉国的养子的刀匠将这把刀从本国陆奥中村转移到土佐.这把吉行现在作为坂本龙马的爱刀收藏在京都国立博物馆.吉行的护手和缘,头和小尻金具都使用了龙的样子等高级加工的爱刀.

坂本龙马是日本倒幕维新运动活动家,思想家.于曾从事海运贸易,为倒幕派购入枪枝弹药及军粮.后又奔走游说于萨摩藩、长州藩(今山口县)倒幕派之间,促致两藩于同年 3 月缔结"萨长倒幕联盟"密约.他提出"船中八策",强调政权归还天皇朝廷,并设想建立以天皇为中心的新的国家政权体制.但在 1867 年 12 月 10 日夜,坂本龙马在京都与同藩倒幕派人士、陆援队队长中冈慎太郎商谈时,被幕府见回组刺客暗杀.

因为坂本龙马一生对倒幕维新运动提出了不少系统性的意见,做出卓越的贡献.后来,明治政府在制定国策纲

领时也的确吸收和参考了龙马的这些设想.所以有些主张,是日本作为世界国家之一,走向现代化,进行明治维新的出发点.

日俄战争时,日本军国主义分子亦编造"神话",并建造铜像,将龙马奉为日本"海军之神".

因此陸奥守吉行是一把龙马飞腾之剑.

正宗/Masamune



大刀 105cm　刃渡り 73cm　 重量 1150g(鞘を払って 102cm　重量 900g)
木台幅 41.5cm　高さ 33cm　奥行 16cm

首先说明正宗并不是某一个刀工的名字,是居住在相州的一群著名锻刀工匠.属于相州伝.相州伝的名刀特点更加突出,主要是烧刃的乱刃(非直线条的刃文)中可见细小粒子."正宗"铭文者也有好几位,但最为有名气的是初代相州"正宗",他就是岡崎五郎入道.他的五郎入道正宗更被誉为为日本第一名刀.

刀刃地基纹属于"米糠肌",即由灰白色相间的小点构成.正宗地基纹形式至今无人能仿,这也是正宗技绝于世的地方.而且德川家康禁刀后,不少武士又将村正的刀铭改成正宗,所以现在传世的正宗有一些实际上是村正.

大名将一国赐予重臣管理时,往往会赠予名刀作为象征品.当大名給予重臣正宗刀.往往是代表授予一国国主的无上光荣,关之原大战后,石田三成被田中吉政所捉.後來面临死刑的命运,临死前缴回两把正宗刀.除了怔明自己曾受太阁重用之外,也是对家康的无言抗议.

因此正宗是一把象征权力授予之刀.

狮子心/Lionheart

FF8 男主角史考尔/Squall 的终极武器,配上同名极限级可以轻松对敌人造成 20W 以上的伤害.

Lionheart 这个词来源于一名英格兰国王理查得/Richard the Lionhearted.他曾指挥第三次十字军东征.电影天国王朝/kingdom of heaven 的主角巴里安/balian 以里查的导师身份指导参与过第三次东征.

历史上,在 1187 年以把圣城和其外围地区从萨拉丁/Saladin 的手中拯救出来为首要目标的第三次十字军东征,是由教皇 Gregory VIII 发起的.而领导这次东征的梦幻组合,分别是当时的德皇腓特烈一世,英王里查德,法王菲利普二世.

德皇和英王先行出发,德皇腓特烈在经过一系列的传奇经历和战斗后,在塞莱弗/salef 河离奇溺死= =...成为后世广泛传播的传说.

本篇的主角狮心王理查的行动迟于众王,他在 1190 年才向圣地进发.他还并没有直奔圣地(我寒..),反而引导军队征服政敌手中的西西里,然后又攻击拜占庭的塞浦路斯,时间长达一年.此时法王菲利普的军队在 Acre 城陷入苦战.大主教 Baldwin 一直期待理查的到来.但命运并没有眷顾这位虔诚的人,他死在这场兵力不足的围城战中,和主教一起阵亡的还有英格兰行政官 Ranulf Glanville 及无数的同僚部下.

在 1191 年攻占塞浦路斯后,理查终于加入到 Acre 的围城战中.Acre 在英军到达后的五个星期内陷落,但是十字军在此之前长达两年的围城战中付出了惊人的伤亡.里查这厮到 Acre 后带来的影响也有给十字军的.因为攻下 Acre 后,一名奥地利公爵利奥波德在城里升起了德国国旗,使里查大怒,将德国国旗撕碎并丢入泥土中.狡猾的法王菲利普因为看不惯里查的惟我独尊,借口染病离开了东方,回到法国去行使他的阴谋诡计了.

此时的十字军领袖只剩下里查一人了,但他凭借着疯狂的勇气,蛮横的战争赢得了敌人和士兵的尊敬.他屡战屡胜,几次打败萨拉丁/Saladin 亲自率领的军队.最后临近耶路撒冷,可以说胜利近在眼前了.但是此时从后方传来了法王菲利普与里查的弟弟约翰/John 勾结密谋对里查不利的消息,再加上初次对耶路撒冷攻城战的失败,他选择了退兵.在与萨拉丁达成三年的停战协定后,他准备回英国了.

但此时的里查已经树敌太多,德皇亨利六世,法王菲利普二世,奥地利公爵利奥波德.但因为菲利普从中捣鬼,他在回程的路上经过奥地利时被公爵抓住,后交给亨利,被囚长达一年的时间.与此同时,他的弟弟约翰在国内密谋夺取王位,但被忠于里查的诸侯们打败.

在支付了十五万马克赎金给德皇后,里查才回到了英国.回国后他要做的第一件事当然就是向菲利普复仇.老谋深算的菲利普在战场上怎是他的对手?法王在与他的战斗中连连失利,节节摆退.1199 年,里查在为了军费问题而进攻法国南部的沙露城堡时,被一支弩箭射中,不治身亡,享年 42 岁= =他在战场上英勇的一生也就此终结了!

里查在战斗中,常常凭借着常人难及的勇气,对敌人突击直至看见敌人的城堡.但匹夫之勇也常常把他自己陷入到对自己很利的遭遇战,一军之将领不重视自己的生命,这样的做法等于常常把全军陷入危险中.

因此狮子心是一把具有无畏勇气之剑.

另:关于斩铁剑

我找了很多资料都找不到关于这把剑在神话中的资料.北欧主神 Odin 所用的应该是一把叫做冈尼尔/Gungnir 的由世界树的一支树枝作成的长枪.传说此枪一投出必中.当它投出时,会发出划过夜空的亮光，地上的人称之为流星.

本人认为,斩铁剑应该只是一种称谓.极其锋利的双手剑都有资格叫做斩铁剑.很多人都受 FF8 误导了.

石中剑/エクスカリバー/Excalibur

这把剑应该没人不知道吧,它的主人即为大名鼎鼎的亚瑟王.

世上留传著许多关于亚瑟王的精彩故事,以及英勇的圆桌武士的传奇.我在这里只选几个来说好了.

在离英国犹瑟国王的城堡几里以外的森林深处,坐落着以仁慈和诚实闻名的骑士—艾克特爵士的城堡.一天,世界上法力最强的魔法师梅林出现在这里,将一个尚在襁褓中的婴儿交给了艾克特爵士.让他像养育自己孩子一样地抚养他,并给他取名叫亚瑟.而且不能告诉别人他是怎么来的.

在艾克特爵士的精心抚养下.一转眼亚瑟已经十六岁,他已长成一位健壮、英俊的少年.他正在学习如何成为一名骑士,就像他哥哥凯伊爵士(艾克特爵士的儿子)一样.

自从犹瑟王过世后,许多骑士和领主就起来争夺王位.但在圣诞节那天,教堂里出现了奇迹.在一道突如其来的光芒中,出现了一块白色巨石接著一把闪亮的剑浮上石面.石头上还留有这几个字:能拔出这柄石中剑的人,就是真正的英国国王.

在新年的时候,将于伦敦举办一场比武竞技.来自四面八方的骑士和领主都齐聚一堂.他们将以手中的剑和矛一展武艺.在比武竞技之后,任何一位想当国王的人都可以去拔石中剑.亚瑟和艾克特爵士、凯伊爵士也去参加了这场盛会.亚瑟因为没有取得骑士资格,所以他不会参加竞技.

在竞技那天,因为凯伊的剑忘了带.亚瑟便回旅馆帮他取剑,但此时旅馆的门已经锁上了.拿不到剑的他路过教堂时,他看见一柄剑插在一快白色的大石头上.他想:也许这把剑可以借凯伊用一下!他便进去拔出了那把剑.又把剑拿回去交给了凯伊.凯伊和艾克特知道这把便是传说中的石中剑,他们觉得把这把剑放回去,在竞技结束后再由亚瑟亲自在众人面前拔出这把剑.

那天稍晚的时候,堂的院子里挤满了人.要拔出石中剑的高傲骑士和领主们都在那里;来自四面八方的人们也等在那里看他们的表现.有的人都希望,那一天能有一位伟大的骑士拔出石中剑,成为英国国王.但没有一个人能拔出它.当所有人都尝试过后,亚瑟从人群中走出,来到大石面前,握住剑柄,一会儿剑被拔出来了.正当教堂里的人们对此疑惑不解并议论纷纷时,一道金光闪过,大法师梅林出现了.他向人们解释说:原来亚瑟是已故英国国王犹瑟王的儿子!他便是正统的英国国王!

这就是亚瑟如何得到石中剑和成为国王的故事.这把剑拥有无比的神力,只要某人带着它,那个人便不会受伤.后来,在亚瑟结婚的那一天,成立了圆桌骑士.要提醒大家的是圆桌骑士并不是 FF7 里的十二个,而是一百五十个.在那后来,圆桌骑士被人民当作最优秀的骑士,跟随着亚瑟王,制造了无数的传说.他们帮助贫穷孤苦、软弱困乏的人.论处在何方,要发现邪恶势力,们必反击到底.勇的人们从不同的国家来加入圆桌武士的行列.们的座椅上都浮雕著黄金打造的姓名.

然而随著时光的流逝,瑟王的头发变成银白色的了.的骑士们也逐渐老迈,些已经辞世;些则告老还乡.圆桌骑士的光芒逐渐褪去.终于,在她同父异母妹妹的儿子莫德里德的反叛中,他失败了.他的剑也被丢入了湖中.

有人说亚瑟王死了.人说他正在享受一个舒服的睡眠.有人说他住在一个充满迷雾和魔法的地方,且有一天,会再回来.时将会出现一个真、善、美的新王国.

因此石中剑是一把具有王者象征之剑.

贝里克传说漫谈

zealot



长达四年的苦苦等待，终于迎来了她的出世。
在此之前，官方的造势，加上她自身深厚的底韵，早已令无数玩家期待之情日益高涨。
在此之后，她那高高的难度壁垒却让众多玩家望而生畏，凝步不前。那些毁誉参半的评价自然也在情理之中。不过，在我眼中，本作就好比是一杯苦茶。唯有静下心来细细品味，才能体会其苦尽甘来的浓郁芬芳……
本作的前言大致是这样的：

很久很久以前，
大陆上曾经有一个叫兰兹贝利亚的奴隶制帝国，
她在数个世纪的繁荣后逐渐消逝而去，
取而代之的是东方的兰兹帝国，以及西方的以贝利亚王国为首的王国群，
两国之间发动了所谓的"圣战"，
漫长而持久的战争令生灵涂炭，血流成河，人心逐渐被黑暗吞噬。
在混乱中...一位少年英雄出场了.....

这样的序言，或许过于平凡甚至有些平庸，尽管多少还是有一定遐想的空间。但随着剧情的进一步铺展，本作的内涵越来越显得引人入胜......
主人公是一个不起眼的小国—"西农"的王子。在西线老国王战死，10W 援军消耗待尽，西线面临崩溃的局势下，西农收到紧急召集令，主角才带着百余骑风尘仆仆地赶去救火...
对于这样一小股微弱至极的力量，甚至连守城卫兵都采取藐视的姿态，百般叼难，尽管主人公一行是不分昼夜地赶来应求的。
主人公这般的定位确实是非常罕见，也是非常巧妙的。主角既不是什么被选中的人，也不是啥米立派的大勇者，他代表的只是一股对战局影响甚微的势力。



主人公老家的位置在左下角，不熟悉的话应该挺难找的...

两国之间有着长达 500 年的战争洗礼，再加上两国的民众从小就接受洗脑，将对方看作是恶魔般的存在，一经被俘获就处以极刑，这些都导致两国的关系极端的恶化。仇恨深入人心，势不两立的局势呈现在我们面前。但是，问题还不仅仅局限于此，之后的剧本总体布局更是出乎意料之外。对于本作，很难裁定交战双方的正义与邪恶。个人感觉游戏制作者更多地向我们展示的是一场残酷的权利纷争。不仅仅是两国之间领土权，甚至两国之内的勾心斗角，明争暗斗也实在不少。主人公所援助的，是个傲慢自大，愚蠢而又没有作为的君王。他的身边围绕着的是一群奸佞之辈，他在最后被彻底背叛时，表现出的也只不过是莽壮而已。很难相象在这种无能的君主帐下能有什么大作为。而事实上，主人公也一直未被重用。更多的是去做些危机四伏，险象环生的任务。
下面举两段主人公初次入殿时的场景来说明下内部矛盾：

沃克斯：就派没打过仗的小孩子带来支一百多人的队伍来援助我们，莫非巴斯特尔对国王不忠吗？
里斯：守卫西线是本国对贝利亚最大的忠诚，家父因此没来，不过我们带来的都是精锐之师，一定能起作用的！
沃克斯：乡下人怎么说话的？ 我不懂
仙娜：哥哥！太失礼了 你不懂我给你翻译？
沃克斯：我是国王，就算是妹妹也不可以和我顶撞.....谁让你在这里的，退下！
仙娜：按照贝利克的规定，王妃是必须参政的，没有王妃就由妹妹代替！
沃克斯：有这样规定？
内务官：我不知道......
奎斯克莱尔：是的，从贝利克二世起就有这样的规定
沃克斯：哼！随便你们吧！

罗斯奥克：大王，请拨兵给里斯，让他去讨伐尼姆山的山贼。
军务卿：最近在纳维亚新征的 2000 兵已经全部上战场了，哪会有多余的兵力？
王：让里斯自己去吧。

罗斯奥克：敌人虽然是山贼，可人数也超过 1000 人，里斯他们仅 100 多人怎么够？
军务卿：纳维亚有很来自各国的拥兵，可以花钱去雇。
罗斯奥克：里斯他们没有钱……国家肯出钱？
里斯：不用了，我接受这个任务。
王：只能给你 24 小时的时间，超过时间不回来的话，就以逃兵论处。
里斯：我会在限期内回来。
军务卿：就那么区区 100 来人去对付残暴的上千山贼，他们真是不知死活
王：仅仅 100 人，就算战死对我们也没什么损失。
军务卿：如果他们真的逃跑了？可以对他们处以死刑么？
王：当然，正好可以杀鸡儆猴。

可以看出，里斯在国中毫无地位可言，甚至连其帐下的一百来人的生命也不被放在心上。
在一次次被无情地派往险地时，主人公结识了一批志同道合的伙伴，力量也逐渐壮大起来……
当其得知帝国停战的条件是交出塞雷尼亚"魔女"，而所谓的魔女是自己妹妹时，里斯终于按捺不住自己的感情，立即跑去见国王了。
昏庸的国王以为只要交出塞雷尼亚少女就可以换来和平，但这一切都只不过是帝国暗黑教徒策划的阴谋。
他毫不犹豫地拒绝了里斯救出瑞奈特的要求。
里斯一言不发地上前，
国王惊恐地看着他，
他最终还是强忍着悲痛默然而去。
当天夜里，里斯一个人出发。
为了不让手下背上叛国的罪名，里斯打算独自前往海兰德救自己妹妹。
也算是为了和妹妹死在一起……
一个有情有义的兄长形象被塑造得有血有肉。
里斯宁可死也不愿意拖累自己的同伴，
宁可背负判国的骂名也要走上那条不归之途……
这样有情有义的领袖受到拥护也不足为奇，
从下文中的内容中可见一斑：

利斯：为什么……大家都在萨拉村？…………
沃尔特：这个村子是我们旅程的起点，从那时起已经过去一年有余了。在那个时候，我们 许下了生死与共的誓言，公子，你忘了吗？
艾尔巴特：公子，太遗憾了，想把我们丢下不管吗？
克里斯：即使是利斯公子，也不能原谅，我们曾许下运命与共的誓言。
莱昂：就算变成反逆者也无所谓，大不了回去希浓放羊去。
阿笛尔：我们是希浓的骑士，除了利斯公子以外，没人能当我们的主君。
西洛克：没有我的弓箭怎么能救出莉内特小姐，所以请不要丢下我。
伊塞尔娜：利斯公子，如果就这样失去了你，我们又怎样生存下去？就这样一个人离去，实在太悲哀了。
菲：你是不懂得武人之心的愚蠢之人。
马塞尔：我早就把自己的性命交给公子了，请让我和你一起奋战到最后。
佩尔斯贝尔：公子，真是无情，居然想丢下我们不管。
艾莉德：利斯公子，我虽然不太靠得住，但我一定会加倍努力的。
陶特：我再也不要了，只能眼睁睁看着年轻人死去。

阿尔贝娜：利斯公子，看到这些人的悲伤，你还能保持平静吗？
保罗斯：一个人要酷就行了吗？这么有趣的事还从没听说过。
拉伦蒂娅：利斯公子，你忘记和我的约定了吗？
蒂安娜：利斯阁下，现在你明白了吗？你不想把我们卷入此事的心意我们可以理解。但这种行为，对于生死与共的伙伴来说，就意味着一种背叛！！真是太任性了！！我不能够原谅！（哭泣）
利斯：蒂安娜，抱歉，我错了。
蒂安娜：真的，真的明白自己的任性了吗？
利斯：看到蒂安娜流泪对我来说是比什么都痛苦的事。真的很对不起你。
蒂安娜：利斯阁下，眼泪是女人最后的武器，而我只有万不得已才会使用它。

看到这里时，久违的感动之情再次被点燃。短短两段，处处体现出情谊，处处体现出真诚。而绝不是那种类似于历尽千辛万苦打倒魔王救出公主后，公主面无表情地扔了句：勇者哟，作为感谢，我要以身相许之类的陈词烂调……

上述各角色都有许多自己的特有剧情，此段剧情可以说是经过大量的铺垫，在最后喷薄而出。在此无法一一列举所有相关剧情，算是一大遗憾。不过我相信，先前好好品位过本作的朋友对此一定会有所共鸣的。







本作人设也算不错，放一些官方的图.....

本作不仅人物造型出彩，在人物性格刻画方面也是浓墨重彩，许多对话非常得有意思~
随便举个例子来说：

利奥：艾迪，我教给你的"房间钥匙作战"效果如何？
艾迪：完全没用，她把钥匙还给我了。
利奥：噢，这样就弄清楚清楚她对你一点感觉都没有了，没关系我们考虑别的作战。
艾迪：算了吧，我已经放弃了。
利奥：你没听说，"恋爱就是死斗"，别轻言放弃啊。
艾迪："死斗"是你的特技，我可不会。
利奥：露米埃尔在这城市可受欢迎了，你的"待伏"是肯定不行，要主动出击啊。
艾迪：不用了，我放弃了。来，喝酒。

这段对话充分利用了两人的特技名称，相信不少朋友印象应该比较深刻吧~

又比如：
莎芙娅：我要当拥兵，别看我小就把我和伊塞尔娜分开对待。如果你不同意我就去国王的亲信波鲁将军那里。
瓦特：波鲁将军是出了名的恶人，只好让她跟我们了，放在后面应该没大危险。雇你要多少钱啊？
莎芙娅：1000000 怎么样
瓦特：一百万......晕
莎芙娅：太贵了...那么 10 好了。
瓦特：10......你是认真的吗？

难以想象这是一位逃亡的公主形象，非常有趣吧~
在此就不一一列举了。
在剧情方面，本作非常得出众，不少篇章实在是很有味道，尽管本作更多展现得是赤裸裸的现实的残酷，权力斗争的复杂。但架空地由一批没有灵魂的木偶是无法表现这类深刻的主题的。

之所以会在在许多看似与主题关系不大的支线中花费大量笔墨，可能就是为了使人物形象更丰满，在关键时刻更能激发玩家内心深处的情感吧。

关于剧情方面就此点到为止吧，真正要写得尽兴，可能要用上万字.....
我想与其这样，真正对此感兴趣的朋友还不如花些精力去游戏中细细体会~

另一个非常表面化的问题在于画面。任何游戏给人留下的第一印象应该就是画面质量。
本作的画面风格趋于写实，少了几分华丽。或许，这也是让一部分玩家放弃本作的主要原因之一。





除了六角形的格子比较有特点外，本作的战略地图画面朴实无华。





这算是交代剧情时的风格，人物明显偏小，但上下方的文字框比较突出。或许这样设计是为了突出剧情的本身吧……



冲刺时流线的力度充分表现出的速度感……总体给玩家一种攻击动作流畅，一气呵成的感觉，尽管人物比例有些小。







其实本作的画风细看还算是有看头的。施放魔法时衣衫飘飘，轻巧的闪避，打击时刀刀入肉的实感，骑兵冲刺时流线的力度充分表现出的速度感……总体给玩家一种攻击动作流畅，一气呵成的感觉，尽管人物比例有些小。

最大的问题在于，战场上过于频繁的攻击失误（MISS）令人很难耐着性子一一看下去（主要是初期）。而且每章章节完成时间非常得长，即使耐心十足，时间上也存在着一定问题。
比较普遍的结果是，战斗画面被调成了 OFF……
于是，玩家们更多得面对的是那些过于朴实的剧情画面和战略地图画面。
再加上高难度的屏障，刚开始就放弃并责怪本作是垃圾是渣的也在情理之中.....
不过，在我看来，本作的高难度恰好提供了一个发挥自己战略头脑的舞台。
一款 SIG，无需任何战术，随便玩玩就能通关的话，至少就我个人而言，实在是无法认同的。
之所以我说本作的高难度有助于战略性的体现，基本原因就是在此。
在本作中，不少主线任务都是有时限的，随便玩玩只会让你手忙脚乱，应接不暇。没有一个会算计的头脑很难把此作玩转。正是这种几乎是强制性的高标准，添加了许多妙不可言的乐趣。通过自己努力力克难怪，柳暗花明又一村后，自豪感也会油然而生。或许正是这些激励着 CU 们慷慨投入过百的小时数。
除此以外，本作的丰富多彩的战略体现在特色各异的雇佣兵身上。
不光是各角色之间的支援效果的加成，善于利用各角色本身的特技效果对顺利攻克难怪也很有帮助。
比如神舞剑，三连射之类的对于限时关卡的 BOSS 战非常有帮助；
弓待机一类提供了对于冲骑一类的很好防护；
崖攀登一类有利于那些地势险要的关卡的攻略；
气合+粉碎对于无时限关卡更是杀招之一；
x 回避一类的两次判定奠定了对该类武器的绝对优势；
本作中人物本身成长率不高，就算凹点也要受等级限制影响。因此不会出现像以往火纹系列那样培养出几个能力几乎全满的人，往人堆里一丢，轻轻松松过关的现象。
如果想在本作中强行这样做，无疑是自找死路。
不通过良好的战略配合，不能合理应用各角色特长，伤亡再所难免。
我想，游戏制作者想体现的是种狭缝中求生存的意念。
主人公只是个名不见经传的小国王子，没有多大的号召力。一开始寥寥无几的伙伴，少得可怜的资金，人物成长率又不高，战力很成问题；而敌人中有不少是帝国的大将，不仅兵力重多而且武器精良。在这种巨大反差下还要受制于苛刻的胜利条件，可谓是难上加难。
但这些并没有到达无法克服的程度，在一些精彩的战术思想的运用后完全能够化险为夷。而且那些战术根据选择的出场人物，可以变幻无穷.....
这应该是本作最大的亮点所在，在经历了无数次想砸手柄的冲动后，却更舍不得歇手。
我想，一个游戏能做到这种地步，尽管她可能有着种种尚不完美的地方，但也足以算是一款佳作了。

浅谈历代 DQ 作品——写在 DQ8 即将发售之际

wish919

DQ1
传说的开始
机种：FC

可能很多人都认为 DQ1 是 RPG 的开山鼻祖，其实不然最早的 RPG 是出自欧美的《龙与地下城》，准确的来说 DQ1 只是日式 RPG 的祖先。。说到这里就不难理解 DQ 在日本玩家心目中的地位了。

1986 年 5 月《勇者斗恶龙 1》发售。DQ1 带给玩家的是真正来自 RPG 的原始魅力。HP/MP 值设定、经验值设定、回合制战斗、可供自由探索的世界、丰富的任务设定......除了系统上的标准配备之外，DQ1 在故事上也极为传统（现在看来或许有人说老套= =。。。），中世纪时代背景、小乡村里长大的主角、拯救公主击败恶龙的情节等不仅是标准的 DQ 感觉，也是日式 RPG 的传统特色。RPG 这个话题一时之间成为日本游戏业界最热门的话题。一款没有动作、画面粗糙、节奏拖沓的游戏为何具有如此之大的吸引力呢？唯一的解释就是 RPG 的独有魅力。

DQ1 无论销售或宣传方面都是成功的，DQ 之父崛井雄二请来了当时红得发紫的漫画家鸟山明担当游戏形象设计，在热门杂志《周刊少年跳跃》宣传，使得具有鸟山画风的 DQ 人物形象深入民心。。。《勇者斗恶龙》最终销量为 150 万套。在当时一大批动作游戏和射击游戏的海洋里，独树一帜的 DQ 以惊人的魅力为电子游戏业开创了一个新的时代。

国民级的 RPG 源自于此

DQ2
恶灵的神们
机种：FC

继 DQ1 取得惊人成功的 8 个月后，续作《勇者斗恶龙 2：恶灵的神们》随即推出，与 DQ1 代不同的是主人公不在是孤单的一个人冒险了，主角是两个王子一个公主，勇者+魔法师+僧侣经典的搭配诞生，版图也大幅度强化，交通工具也随之出现。RPG 的世界观和要素逐渐成型。

值得一提的是游戏的难度和迷题比起 1 代来有增无减，没有一定的等级想通关绝对不可能，记得小时侯玩的时候大家还有个 DQ5 级定律。。不到 5 级绝对不要开始冒险不然你会死得很难看- -b。。。还有当你被告之某某重要道具在某某地点，坐标不明而不得不展开地毯式调查。。。千万不要忘记是拜 BT 的崛井雄二所赐 XD。。。套用崛井的一句话：不是 DQ 太难。。而是同类型的游戏太容易了。

不负众望，DQ2 最终销量 240 万套，发售之后引来了所有 RPG 迷们的排队守候。。

DQ1+2
机种：SFC

ENIX 将 FC 版名作"勇者斗恶龙"的 1 代及 2 代合为一体发售的合卡节目，于 1993 年 12 月 18 日在超级任天堂（SFC）平台推出，。画面及音乐作了较大幅度提升，并由 FC 版的密码接续变为电池接续方式。（终于可以告别手抄密码的苦日子了 T T）

DQ3
传说的终结
机种：FC
相关作品：SFC 和 GBA 上的妇科版

DQ1-3 代的故事剧情都是围绕着罗特传说展开的。统称"罗特三部曲"。1988 年推出的 DQ3 是三部曲的最后一部。崛井雄二希望这款《勇者斗恶龙 3：传说的终结》可以达到更高的境界，因此这款游戏的开发过程中集结了梦幻般的精英阵容，后来组建 CAMELOT 的高桥宏之和高桥秀五也正是从这款游戏开始加入 DQ 的制作。堪称初代 DQ 最终形态。崛井雄二希望这款《勇者斗恶龙 3：传说的终结》可以达到更高的境界，因此这款游戏的开发过程中集结了梦幻般的精英阵容，后来组建 CAMELOT 的高桥宏之和高桥秀五也正是从这款游戏开始加入 DQ 的制作。堪称 DQ 最初形态的终结。

变化方面首次加入职业选择系统，除了最初主角所拥有的勇者职业外，其余同行的 3 个伙伴可以随意选择战士，商人，魔导士，僧侣，武道家，游艺人。6 个职业 SFC 版追加盗贼。加上隐藏职业贤者，游戏的自由度得到了提高。DQ 系列经典系统的"昼夜时间"首次加入，不同时间不同地点发生的事件也将不同，某些道具、角色、事件等要在特殊时间才会出现。

提外话一段：冒险的最后，国王会于赐主角勇者.罗特的封号,而勇者.罗特的传说就此展开...，1 代和 2 代的主角是继承是 3 代罗特血统的勇者的后代，所以 3 也许算个倒叙的故事吧。

DQ3 最终销量达 380 万套，发买引发了全日本范围的大逃课、旷工现象。。。。。

DQ4
被引导的人们
机种：FC
相关作品：PS 上的妇科版

继前作传说 3 部曲的完结相隔 2 年后，《勇者斗恶龙 4--被引导的人们》于 1990 年推出，期间 ENIX 内部进行了大调整，原因是在 DQ3 的巨大成功之后，ENIX 内部开始出现人才流失危机。中村光一、高桥兄弟、饭岛健男等先代 DQ 的创建者相继离去。尽管如此，开始采用游戏代理发行制的 ENIX 依然拉拢到 CHUNSOFT（中村光一自建的游戏公司）开发《勇者斗恶龙 4：被引导的人们》。DQ 天空篇拉开了帷幕。

在怀旧区翻到了一篇幻翼 ff 君写的 DQ4 漫谈~很好的一篇文章，放上连接 http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=88083&fpage=2 也算是对 DQ4 的评价吧。。。。（众人：TF 你这个偷懒的= 。= ）

1990 年当时 FC 已经处于衰退时期，但这款 RPG 巨作依然取得了 310 万套的惊人成绩。即使后来在 PS 上的炒冷饭也卖了 100 万套左右。。

DQ5
天空的新娘
机种：SFC
相关作品：PS2 上的妇科版

天空篇第 2 部曲《勇者斗恶龙 5 天空的新娘》1992 年在任天堂新主机 SFC 上推出.历代 DQ 作品我最喜欢的一部^ ^,喜欢 DQ5 的剧情,说起剧情 DQ 跟 FF 系列不同,FF 系列历来都是煽情的高手,玩家很容易就被大量的情感戏骗掉大把的眼泪.DQ 的剧情可以说是朴实无华重在理解~从主角幼小时候开始就跟着父亲踏上充满危险的冒险旅程，而到底为了什么必须让年幼的主角面对危机，父亲所等待、交战的敌人，又是怎样的存在？而随着主角因时光流逝逐渐长大成人、甚至娶妻生子时，却发现这一生居然与世界的存亡息息相关，所有的关键都掌握在自己手中... FF 塑造的是一个幻想世界，DQ 则是一个童话世界.

前作的马车和昼夜系统得以继承,可惜主角减少到 3 人..(准确说是人类主角减少到 3 人..汗)最新加入可以劝说怪物成为伙伴的设定，加入了结婚生子的概念。最值得庆贺的是 DQ5 的游戏画面终于有了一定的进步，战斗画面终于出现了漂亮的背景，魔法效果也相对华丽。。当初玩 SFC 的时候看到这个变化大感动啊终于有背景了 55555。。不仅如此，DQ5 中也首次引入交响乐作为游戏主旋律，给人以相当震撼的听觉享受。

不过这次 DQ5 的销量是下降了，最终销量 250 万左右。。

DQ6
幻之大地
机种：SFC

直到 1996 年 SFC 晚年之际，经过数次延期终于在前作的四年之后，也就是 1996 年年末 ENIX 才正式推出 DQ 的新作《勇者斗恶龙 6 幻之大地》。不可否认的是 ENIX 在技术实力上开始逐渐落后于时代。相反 SQUARE 转眼成为日本最活跃的软件开发商，加上。由于采用游戏代理体制，ENIX 多数游戏都是外包给游戏开发商，自社的开发队伍仅有 30 多人，并且这一开发组在业内的水平只属一般。为了制作一款技术上超越 FF 的最新 DQ 作品，ENIX 一下沉寂了数年。。。

虽然说画面得到了大幅度的强化，比起 A 社的 FF6 有过之而无不及，但当时已经步入了次世代主机时代。。。。剧情方面崛井雄二试图改变 DQ 一向最受人诟病的角色性格塑造，并通过描述人物对自身的反思表达矛盾复杂的心理变化。个人认为这跟本没有必要 DQ 还是走自己独特的童话路线剧情好。职业系统强化，加入职业技能和修炼经验值。游戏难度进一部提升加上崛井雄二 BT 的解迷成分。。说 DQ6 是系列的难度之最一点也不过分。

由于相隔四年，日本玩家对 DQ6 的期待程度已经达到了极致，DQ6 最终取得 320 万套的销售成绩。同时天空篇 3 部曲至此完结。

DQ7
伊甸的战士们
机种：PS

97 年 1 月 ENIX 社长宣布《勇者斗恶龙 7》将在 PS 上登场。DQ 新作在当时最 HOT 的 PS 上出新作已成

定局，但是 DQ 的 FANS 足足等了 3 年。。。之所以一直延期，期间与 DQ 制作组技术力方面的严重落后不无关系。。3 年 2000 年 8 月 26 日 DQ7 终于摆上了货架。

长年的等待 DQ7 丝毫没有让我失望，DQ 系列一贯的风格并没有改变，深感乐趣之一还是在于探索和体验。一块不可思议的石板，一个普普通通的渔夫，一段平平凡凡的冒险就此展开。平凡而厚重的剧情。基法王子的突然离队的那段剧情，相信玩过 DQ7 的人都是难忘的吧。主角们回到现代，重新踏上这里的大地时，从幼时就是要好玩伴，一起旅行至今，几分钟前还在说话的基法王子，这时已经化做了地下的尘土，永远被历史遗忘了。同样被无情遗忘的，还有主角们穿越时空拯救各个被封印世界的记录。。。。时空的浩大和个人的渺小很直接的就反映出来了。

最后来说说 DQ7 系统和画面方面的变化吧，系统与上作没有太大的变化，延用了倍受好评的转职系统，职业技能强化增加了不少，新增加移民系统。DQ6 的难度也继承下来了。一如继往的 BT 就是了。唯一改变的是视角终于可以 360 度旋转了（为什么要用终于）。。。。。至于画面。。和 FF 系列相比简直不在一个档次，只能用粗糙来形用，游戏中几段 CG 更是在惨不忍睹。。。同时期的 FF 系列已经出到第 9 作了。FF 超精美 CG 大家自行 YY。这个可能是中国大多数玩家不喜欢 DQ 系列的原因吧。

经过了长达五年的等待 DQ7 在日本最终销量达 411 万套。轻易就打破了 FF7 的记录。

DQ8
天空、海洋、大地与被诅咒的公主
机种：PS2
发售日 2004 年 11 月 27 日
官网 http://www.level5.co.jp/products/new/dq8/
回顾完
剩下来的时间
期待

一款原创作品应该如何生存？——聊聊《代码世纪》*

水石

ATTENTION：
1，庆祝本区进入资料馆，转载随意～
2， 老规矩，哪里不舒服拍哪里～
3， 其实一直想给大家带来轻松的阅读体验，不过本人文字上的技巧和文章各部分的衔接一直处理的不好，再加上个性的原因，写出来的东西总是偏严肃，偏死板，努力改进中～
4，文章最后部分作者又开始忧国忧民起来，由于自己就是个很矛盾的人，所以大家可以无视。
5， 【原创】非主流的魅力和遗憾——品味浪漫沙加，5 个月前的同类型帖子，也不知道自己到底有没进步了～

先推荐两个网址，经常有人查不到单周游戏销量，下面这两个站点可以去逛逛，如果有更准确或者更好的知会我一声～～～

http://www.m-create.com/jpn/s_ranking.html （这个站比较权威，可惜更新的速度比较慢）

http://www.dengekionline.com/soft/ranking/ranking.htm （公布排行的速度比较快，可惜数据不够精确）

原创作品该如何生存？

——聊聊这次的《代码世纪》

↑场景设计体现了 SE 美工一贯的高水准～

定位的失败

电击对《コードエイジ コマンダーズ》（以下称 CAC）的首周推定销量为 3.5 万套，嘿嘿...........对 SQUARE ENIX 来说，这不是一个很拿的出手的成绩，甚至有点惨败的意味，最终的销量乐观估计也就在 10 万以下。SE 自称寄予厚望的 CAC 是用来拓宽产品线，打造新品牌的（我本人其实很怀疑这种宣传口号的商业性质，从游戏内容的厚道程度和宣传方面的推广力度来说 CAC 完全没有一线大作的派头，纯粹二线小品级游戏），但是这第一步踩的歪歪扭扭，摇摇欲坠，下一步能不能踩的出去，能不能踩的扎实，很成问题。

当然，身为玩家的我们没必要对公司会社的经营方针品头论足，我们用最简单的购买方式来发表对这个游戏的看法——销量就是对某游戏的最重要的评价指数。惨淡的销量现在就摆在我面前，而 A9 会员对这游戏的无视程度也能从专区的冷清反应出来，但是对这款游戏的最终评价还是让我踌躇了很久。

个人认为每款游戏都有他对应的玩家群落，而对这款游戏最有发言权的也应该是这部分玩家。游戏的主要消费群体是制作者在设计游戏时就应该预计到的，如何达到这些对应玩家的要求就是一款游戏的主要制作目标。举例：三国无双？恩，打起来要爽，人物要多，单次游戏时间要短，总游戏时间要长，这样就基本可以吸引到众多 LU 了，如果配上高难度的挑战性和动作系统的可研究性，CU 也会被吸引不少。超级机器人大战？恩，参战动画要多，人气高的新作品

要加入，该有的声优都不能少，战斗动画要够热血，系统部分更是得一次次强化，隐藏要素要够厚道，这样萝卜控就会趋之若骛。女神转生？恩，金子一马是非卖品，仲魔系统必不可少，世界观要够独特、有些无奈但又有抗争的最好，难度要高有挑战性，这样才能一代代的累积核心玩家。

回过头来看 CAC，就感觉它尴尬的市场取向让人无法定位这号游戏的玩家群。CU？LU？动漫爱好者？还是 SE 的 FANS？CU 不喜欢游戏系统感觉很无厘头的游戏，难度又不是很高，没什么挑战的乐趣，何况一款啥背景都没有的全新作品能有多少核心玩家？LU 不喜欢没有卖点的游戏，宣传缺乏重点，游戏缺乏那种让人过目不忘的特质，无法让人产生掏钱的冲动。动漫爱好者也只会注意自己关注的热门作品，RPG 玩家喜欢有质量更有数量的剧情，ACT 玩家喜欢手感优秀，易于上手，难于精通的系统......CA 到底定位在哪种类型的玩家身上呢？不知道。也许是 SE 对玩家类型的划分又有了新的发现创解，又或许这游戏是给火星人玩的。

定位的失败直接导致本人评价的困难，也是本人认为这款游戏失败的最重要原因。没有目标玩家群，只能认为 SE 在利用 CAC 拓展摸索新的玩家群，也只能用最为大众化的标准来衡量这款游戏。但是大众化并不代表宽松，大众化恰恰是最为严苛的审美标准，个体越多，标准的广泛性就越要得到保证。这款全新作品能否经过通过大众认可呢？

↑自己仍然非常欣赏游戏过场剧情的表现形式～

现象

最大众化的标准之一——上手度。其实上手度在大部分情况下指的是一款游戏易于上手的程度，而本人指的是一款游戏能不能在其最初的两小时、一小时甚至半小时的游戏时间里吸引住玩家（暂时没想出怎么定义这个概念）。说白了，就是它能不能保持住玩家对新游戏的"三分钟热度"。如果不能很快的提供游戏特点和优点来吸引玩家的话，即使游戏中后期可能有更加好玩的要素，玩家也不会买帐。在中国的特殊国旗下，飞盘是很正常的现象，而在日本，玩家就会可能会想起中古软件商还是比较"价格公道，童叟无欺"的。

那么 CAC 的上手度究竟如何？我只能说——很不好。首先是片头 CG 和画面。确实，河津秋敏领导的 SE 第二开发部在 CG 制作上有着别于其他部门的独特风格。色彩鲜艳，饱和度也很高，气势也够。最大的缺点却在于提神度不够，缺乏让人眼前一亮的东西。以刚发售的《汪达与巨像》为例，OPENING 的音乐有种圣歌般的纯净感，再加上 ICO 招牌式的巨大空灵场景设计，让人印象深刻，想立刻坐下来开始游戏。CAC 的 OPENING 与之相比显得平庸多了，大家可以试着回想下 CAC 的 OPENING，看看你还能记得些什么～游戏实际画面也只能说是普普通通，属于让你挑不出毛病又总觉得哪里不够的那种感觉。

开始游戏后，很快就会进入战斗。于是最大的适应性问题来了——操作和系统。操作采取的是×键控制左手攻击，〇键控制右手攻击，□键控制左手防御（对应左腕腕力），△键控制必杀（对应右腕腕力）。首先想到的就是——这不是 FTG 的操作吗？改成对应 LP,RP,LK,RK 的话不就是格斗游戏典范铁拳系列？从其他类型游戏中吸收好的元素本身无可厚非，而且应该大加赞赏，但如果出来的效果不伦不类，那就会有画虎不成的结果。CAC 显然就是后面一种，格斗游戏连续技的精髓完全没有学到，实际战斗中完全就是 O×O×O×不停地按，除了必杀技的加入外几乎没什么变化，机械化的操作、程式化的战斗很容易让玩家产生厌烦情绪。更为诡异的是瞬移动作，本人到全部角色通关也没用出过几次这个动作，设置的极不合理。

锁定系统存在硬伤，普通奥特罗不能锁定，而黑群白群的队长级奥特罗却可以锁定，印象中这是 3D 时代中极为少见的游戏设定。带来的结果就是玩家不断地处于锁定还是不锁定的犹豫中。当然普通奥特罗的攻击力很低，玩家大部分时候可以无视其存在，而直接攻击领头的，但是锁定时候的战斗和没有锁定时候的战斗两种模式下的不断切换会很容易让玩家感觉这游戏系统很繁琐。

上手时的短时间接触给玩家带来最深刻印象应该是画面，游戏操作以及一些初级游戏系统。而剧情，人物，深度研究和其他富有乐趣的上级系统是上手时所无法体验到的。在一个玩家折磨 PS2 一小时之后，如果发现这款游戏画面不是太出众，操作感觉很诡异，系统上没什么乐趣，他会做什么？............我们不应该去指责他缺乏一定的游戏耐心，游戏态度就跟 LU 一样，毕竟每一个玩家都有自己的审美标准和游戏方式。CAC 不能在短时间内抓住玩家的心，这是他自己定位出错，质量不够，制作失误！

↑左边的图越看越邪恶，右边的图还凑合～

↑自己欣赏的两对恋人，结局却是完全不同的～

本质

庆幸自己没有轻易放弃一款游戏，16 小时全人物通关后还是发现了不少制作人的用心良苦，对这款游戏也经历了一个从失望到有些兴趣再到欣赏直至最后有些遗憾的过程。

先从最直接的感觉说起——视觉＋听觉。画面和音乐部分个人的评价就是平庸，不够出彩。人设部分凑合，音效部分凑合，凑合着看，凑合着听…………换种华丽的说法就是：这游戏只能让你的眼角膜感受到色温变化，让你的耳鼓膜感受到声波振动，入眼入耳却仅仅只能停留在感觉层次上，完全无法到达心理层面，所谓"魂の共鸣"是完全没有的。不由的想起 FFX-2 INTENATIONL，那是自己非常欣赏的一个游戏 OPENING。随着轻柔带点步进感觉的钢琴声响起，配上时明时暗的朦胧画面，想起那三位女性多舛的命运，自己总有点股心弦为之牵动的感觉。SE 是有能力只靠画面和音乐就让玩家心潮澎湃的，但是很可惜的是 CAC 并没有继承 SE 的这一优点。

操作部分还是那句话：手感是靠适应出来的。玩多了以后并不会太过于介意那别扭的操作要求，而且自己竟然对那杂和的动作系统有了一种诡异独特的好感。和很多游戏一样，攻略有的时候并不能帮助你，手感不够某些地方你就是过不了，比如第一主角吉恩的"邂逅の庭园"一章。不掌握点方法，不有点耐心，不多重来几次，还真会就卡在那里了。

系统部分值得肯定但却有重大缺陷——缺乏变化，过于单调。典型例子是武器升级系统，除了必杀时候的过场动画不一样的话，不同的武器并没有太多区别。即使武器长度，武器攻击力，武器挥动快慢程度有些微差别，却不足以让玩家意识到各种武器的不同特性。没有个性的武器和没有个性的人物一样，都不会有人加以关注～～

奥特罗系统是本作比较核心的系统，也是可以算作 CA 系列的特色系统。每款原创作品都会推出一两个这样的系统，确立游戏的风格，作为下代作品所要继承和发展的。CAC 的奥特罗系统有一定可玩性。战斗中利用不同的奥特罗产生的效果，或牵制，或攻击，或辅助，让人感觉有各种游戏可能性，不同的玩家绝对有不同的玩法。但这个系统却还显不够成熟——奥特罗种类不够多。这和武器系统的缺乏变化其实是类似的，翻开奥特罗图鉴，总是有雷同之感。远程攻击系的奥特罗占了一半以上，而效果类似的也很多，与他们可爱的外形比较起来，只能说是外强中干，换了套 MJ 而已。

剧情和人物算是自己比较欣赏的部分，抛开姐控主角吉恩和那个超没存在感的女主角阿利斯不谈（简直是糟蹋我家五月 JJ），其他不少人物都显得鲜活而富有魅力。最欣赏的还是第三主角费奥拉。田中敦子阿姨的配音很到位，完全展现了一个强气女性的内心。从一无所有到为了报恩参加战斗再到开始怀疑自己记忆的真实性，立场的转换很有说服力，很容易得到玩家的认同。而剧情方面，自己在以前的感想帖里面提到过了循环式结构和多主角系统。剧本递进采用循环式结构，利用得到记忆→对应行动→查看记忆这种类似于倒叙的剧本设置，让玩家对游戏的剧情产生兴趣。可惜实际游戏中用到这种结构的还是太少，后期几位主角基本就是平铺直叙的剧情。剧本设计的这个闪光点很快就湮没在一场接一场的战斗中了。多主角系统虽然取自 SAGA 系列，但也有了属于 CAC 自己的特点。SAGA 系列的多位主角只是让玩家可以从不同角色的不同身份经历来观察这个世界，主角之间的联系并不紧密，游戏流程的差别并不是很大。而 CAC 的 4 位主角设置则有点像生化危机 2 的双主角系统，不同主角的行动共同构成了整个完整剧情。我曾经用破碎的镜子来比喻 CAC 中多主角剧情最后的拼版，但其实最恰当的比喻却是台阶！第一主角通关完后，由于很多剧情的缺失，玩家会感觉似乎完成剧情的过程是一个三阶并一阶的快速爬梯过程，中间许多台阶都被制作者故意抽去了。抱着了解完整剧情的想法，开始第二主角以及其他两位主角的游戏，慢慢会发现剧情部分的各块缺漏的台阶补上了，欣喜油然而生。全部通关后就感觉像是自己和制作人一起铺好了通往最终大战的道路，剧情发展顺理成章。总的来说，本作的剧本构成非常有意思，也非常值得研究，但好不好玩却得靠每个玩家自己来判断。

最后聊聊自己的那点遗憾。越玩到后面自己的感觉越强烈——这款游戏到底是 ACT 还是 ARPG？Devil May Cry（鬼泣）系列是非常优秀的 ACT 游戏，大家可以对比下两者的游戏流程，就会发现有惊人的相似之处。章节开始和结束时的剧情交待→战斗是每个章节的主体→章节结束后的整备工作→进入下一章，两者都是非常典型的任务制游戏流程。那么 SE 何以将 CAC 定义为 ARPG 呢？RPG 有两个重要构成要素：剧情和冒险。剧情构成确实有新意，但却无法掩盖剧情薄弱寡少的事实。只是在每个关卡过后加入一两段过场动画，玩家对剧情发展完全没有自主控制能力，剧情过程中玩家基本没有操作（除了对话时候的 NEXT），ACT 采用这样的方法讲述剧情没有上面问题，而对于 RPG 这显然是不够的。同样的，在整个虚拟世界中体验冒险乐趣这种普通 RPG 都有的设置在 CAC 中也基本找不到，玩家只能老老实实的一关一关的玩下去。想找个 NPC 对话？对不起，这游戏 NPC 一般都是过场剧情专用，平时见不着，战斗时候也很少有主动的交流。游戏类型的融合本来是件大有可为的事，做好了也能成为经典（比如同样身为 ARPG 塞尔达传说），但如果制作者没有抓住两种类型的关键特点加以合成改造，出来的结果只能是两面不讨好。我猜想制作小组可能

原来是想将 CAC 作为 ARPG 来做的，但最后出来的效果却实在更接近 ACT 而非 ARPG，定位的失败这里可见一斑。（其实我更希望 CAC 做成纯正的 RPG，这样会更容易得到好评和关注，带着自己的姐姐和一堆个性独特的同伴在这个近未来的世界冒险会是一件很有趣的事，可惜......）

洋洋洒洒的写了一堆东西，回头看下是批评多而褒扬少，不过这也符合本作应有的位置。在我看来，CAC 是 SQUARE ENIX 的一款实验性作品，里面有很多不成熟的东西，虽然也有不少闪光点，但在定位失败和上手度不足这两个严重缺陷的影响下自己对它的评价并不高。

最终评分：7 分～

↑个性的人物永远是游戏的卖点之一～

原创作品的生存之道

在日本，今时今日的游戏环境并不能说好，排行榜上占据前列的作品大部分都是续作，原创作品的生存空间被积压的所剩无几。续作可以倚靠前代积累下来的人气来保证一定的销量，但是游戏厂商也清楚只靠老招牌并不能包吃天下，必须不断地开发新的游戏，不断吸引新老玩家，才能在如此不景气的日本市场生存下来。于是原创作品如何生存就成为了每个游戏厂商所必须研究的。下面以 CAC 和即将发售的 Rogue Galaxy（银河游侠）为例来简单聊聊这个命题，你也许就会更清楚 CAC 的症结所在。

定位清晰。有关 CAC 定位上的问题不再浪费笔墨，大家可以对比下同样是原创作品的 RG。它的定位是什么——DQ8 的玩家和所有 RPG 爱好者！游戏本身沿袭了 LEVEL-5 一贯的动画渲染风格，在 DQ8 得到广泛好评之后，沿用这样的风格显然可以吸引那些欣赏 DQ8 的玩家。前期宣传中透露中各种要素也大部分切中了所有 RPG 爱好者的喜好，以银河为背景的广大舞台，多姿多彩的人物，无读盘时间的快感，加入动作性的战斗系统等等。这样的情况下再宣传下本作的各种特性和新颖系统——建议系统，既让玩家期待一款正统的大作 RPG，有让玩家对其创新的东西跃动不已。定位的准确＋恰到好处的宣传怎么会没有玩家的关注呢？TGS 上火爆的试玩就是最好的证明。

商业包装到位。其实本人并不想写下这六个字，但却必须承认这是现代社会的运行机制。没有商业包装，就不会有商品的成功。CAC 在商业宣传上有什么噱头吗？除了多媒介不同作品的同时上马，似乎并没有什么值得一提，能够引人注意的卖点。而 RG 一公布就突出了两位主角的配音——玉木宏和上户彩。这两位充满话题性的当红艺人在游戏中的首次出现本身就是最大买点（突然想起了《凡人物语》中的玉置成实）。除了上文提到的宣传方式外，这次的 RG 还突出了 DQ 和 LEVEL-5 这两个品牌，很快就在玩家群中引起话题。如果本作成功（现在看起来没有什么失败的理由），相信续作指日可待。

不过自己总是对这样的宣传方式感到很不舒服。跨媒体的强强合作完全可以，加深游戏的品牌烙印也并非不行。我只是担心这种功利的手段会抹杀掉游戏的本质内涵。RG 的品质我们可以信赖，但其他作品呢？如果游戏的前期包装将比游戏的实质内容更能引起玩家的兴趣，那我们是否有些本末倒置呢？水准高的作品没有包装就卖不好，水准低的作品有了包装就能卖的好，这样的未来我们还能期待吗？

当萨达姆受审也被媒体包装成“老萨昨天登上 PK 台”，这出本该严肃而公正的审判被人像娱乐大片一样安排第一男主角、第二男主角、女主角等等，当跑了一整年的刘翔仍然得参加全运会、参加东亚运动会，当《七剑》火爆之后各种媒体上充斥着类“七剑”的专题时，不洁的商业化运作手段正在将原本纯粹的事物变得不再纯洁～

但愿，游戏能够生存！

↑目前 CA 所有作品主角大集合，还是希望 SE 推出完善后的续作～

《侍道》系列漫谈

HADES

文：HADES
（原载于 DR 总 152 期）

如果有人问我，你最向往什么样的生活？也许我会说，希望有个安稳的工作，一个舒适的家，类似云云的回答。但实际上，我的心中却只会重复这样一个回答，那就是——像侍一样的生活！像侍一样在乱世中按照自己的意志顽强生存下去，虽然这是那个时代的无奈，但恰恰也是最吸引人的地方。然而可惜的是，我们并不出生于那样的年代，但有这么一个游戏，却可以让你跨越时间和空间的阻隔，真正的从精神上成为一个纯粹的侍！它就是——"侍道"系列。

由 ACQUIRE 公司开发，spike 公司发行的"侍道"系列，从一开始的默默无闻，到如今的略有小成，其间也可以说并不是那么一帆风顺的。ACQUIRE 做为一个规模并不大公司，由于人力，技术和资金方面的制约，开发游戏一直是小心翼翼。早在 PS 时代，该公司就制作过口碑极佳的"天诛"系列的初代和 2 代，但是由于一些非可抗拒力，天诛的开发权也被其他公司买走。这让本身就处于弱势的 ACQUIRE 更是陷入了被动，但是开发过"天诛"的工作组成员却从未放弃。于是，一个新的崭新的系列在 PS2 上蓄势代发了......

一瞬的闪光

当人们还沉醉于 2001 年大作的回味中时，ACQUIRE 公司却在悄悄的制作一款新类型游戏。其实在天诛的开发权被买走之后，会社上上下下曾一度陷入了低谷，究竟该制作什么样的游戏呢？在否定了多份提案后，社长远藤琢磨（图 1）凭借着多年的制作游戏的经验，看中了一份所谓"描绘武士生活画卷"的策划案，在经过深思熟虑后，他决定组织原开发"天诛"的小组部分成员全力开发这个新的游戏，而这个游戏则被命名为"侍"。

游戏的故事背景设定在明治十年，当时的日本在经历了明治维新的洗礼后，充满了希望的人们对新生活非常的憧憬。但另一方面，由于幕府的倒台，使得很多的武士失去了特权和维持生计的钱。除了一些声望显赫的武士，其他的武士都由于因为种种原因，不能象正常人一般的去生活和工作，越来越多的人都沦为了强盗，而更多的武士则是重新组织在了一起来对抗政府。主人公的所在"六骨峠"则是一个大局势的缩影。在这里，主人公将要周旋在黑生家，赤玉党和政府等多个势力之间，在短短的两天时间，按照自己的意志来演绎一段"最后之侍"的故事。

凭借在天诛开发上获得的成功经验，制作组决定把游戏整体的风格定为了"时代剧动作冒险游戏"。游戏中对主人公身份和性格都没有直接交代，而是通过繁多的选择肢把主动权交在了玩家手中。是善，是恶，或者亦正亦善，这都取决于玩家的内心选择，在这基础上，制作组又大大强化了剧情的演出，在表现手法上他们则采用了剧情同步进行的方式，也就是在同一段游戏时间里，如果主角出现在不同的地点，则会触发完全不同的剧情，这就让玩家在一次通关后也难以窥到游戏的全貌，为此制作者还特意设计了 6 个不同的结局，由于游戏主流程不是很长，每一次游戏的时候总可以发现一些新的东西，这就使得游戏的带入感无与伦比，让玩家产生一种"有如一场精美绝伦的演出"的感觉。在系统上，游戏采用了"一对一"的战斗系统，并为原本可能显得单调的战斗方式注入了新血液，那就增加了技巧"引"和"崩"的运用，所谓"引"就是在防御

的时候解掉对手的力，使其露出破绽从而发动攻击；而“崩”则是在攻击中运用技巧破坏对手的体势，从而取得进攻的主动权。而要知道在过去的武士题材游戏中，从来没有如此细致的再现剑道的神髓。虽然听起来有那么点复杂，但是在实际的游戏中却可以通过一些简单的操作来实现。其实做到了上述两个方面后，这个游戏便基本成行型了。但这时游戏的导演中西晃史和主策划大桥晴之却相继提出，需要多做一些其他的要素来增加游戏的耐玩性。在这个问题上，制作组经过了数天的讨论后，决定制作一个“收集刀剑”的系统，也就是后来我们所知道的“刀藏”系统，并在刀上追加了种类繁多的刀技，只有通过不断的战斗或者得到技书才能习得。另外还有一些诸如头衔，人物模型，衣服，装饰品等等的收集要素，也在那次的讨论后被重视了起来，之后不久游戏里便出现了一个名为“侍度”评分系统，在通关后对玩家在游戏中的所做所为给出评价，当达到一定分数时，就可以得到隐藏道具或其他隐藏要素。但由于技术等方面的原因，游戏最终采用了 CD-ROM 为载体，使得很多原本很精彩的创意都不得不因为游戏容量的问题，打了些许折扣，这也算是一个比较无奈的状况吧，也难怪远藤琢磨一再声称这游戏只是个开始，并不算是最完美的形态。终于，在无数次的修改和重做后，一个集合了自由剧情，真剑胜负和刀剑收藏等其他诸多隐藏要素的《侍～Samurai～》便出现在世人面前。

2002 年 2 月 7 日，游戏发售了，由于前期的宣传不够到位，加之与“异度传说”之类的超大作同一个档期，虽然 FAMI 通也毫不吝啬的给出了 31 分，并对其自由度和精彩创意大加溢美，但游戏却始终处于了被人冷落的尴尬境地。但，是金子总会发光的，在游戏发售一周后，人们突然发现，这个看似平常的游戏，在细细品位后却是那么的精彩。非线性的故事架构，让人们沉浸在武士的世界中留恋往返，体会到的不单是武士显于人前的华丽一面，更多的则是他们不为人知的另一面。于是人们不吝赞美之词，并把“日本古代 GTA”的头衔授予这个原创的游戏。在游戏发售的一个多月后，也就是 3 月 20 日，《侍》的销量就突破了 20 万份，为此 spike 还与 ACQUIRE 联合开了一个庆功宴会，在宴会上远藤琢磨也充满自信的说：“首先要为这次的成功干杯，ACQUIRE 是一个团结的集体，从‘天诛’开始，我们就在一直不断的努力着，要把最好的游戏带给大家，而在制作出了“侍”后，我更有理由相信这并不只是一句口号，请大家在以后的日子里继续支持我们!

在这之后，spike 又在 2003 年 1 月 16 日发售了《侍～完全版～》，游戏是根据前年发售的《侍～Samurai～》为基础，不但将之廉价化重新推出，还追加了包括剧情、动画等在内的众多新要素，让玩过《侍～Samurai～》的玩家也能有全新的游戏体验。在这一次新推出的强化廉价版《侍～完全版～》中，追加了以“爱、ひとひら”及“高飞车ポリスマン”为首，包含“明るい未来”、“黑生家团结！”、“高炉视察”、“赤ザコ、馆へ”等六个新剧情事件，另外其他原本就有的 7 个剧情事件也都进行细部修改调整，在视点角度上也更向上提升不少。除此之外，游戏中除了主角的模型范本之外，就连刀的种类、技的方面也都有所追加调整，另外由于本作是以日本国外版本为基础改制而成，因此在选单及对白方面的语系上除了对应日文之外，同时也对应英文，让不懂日文的玩家也能融入游戏的故事剧情中。而在游戏难易度上，本作特地追加了难易度难的模式等等，让整个游戏都变得更加地丰富。而且游戏光碟中也收录了“侍 2”的制作宣告动画及“侍”的宣传动画，可说是非常地物超所值。这一步，不仅巩固了侍 1 在人们心中的地位，更为 2 代的推出做出了良好的铺垫。

短暂的成功

2003 年 10 月 9 日，《侍道 2》终于如期发售了。由于前代出人意料的得到好评，也让制作组倍感压力。其实早在〝侍〞开发的后期，一部分主创人员便开始着手策划侍道 2 了，由于积累了许多 1 代成功的开发经验，而游戏载体又决定采用 DVD-ROM，因此大部分的工作人员都是抱着比较乐观的态度在努力着......

幕末时代，因为黑船的袭来，这个国家处于剧烈的摇摆中。故事发生在一个远离江户的虚构的镇子"天原"。这里是施行锁国政策的江户时代中，唯一和他国交流的门户性质的地方。这里有形形色色的人和各种各样的新鲜事物。而且，衍生出更多的因为权利而引起的漩涡......如此复杂的情势中，主人公和世人们的生活之间是什么关系？严厉地进行管制的天原奉行所；举止粗暴，折磨贫困的居民的当地流氓组织青门组。在各种各样想法的旋涡的这个被沾污了的小城市的一角,一名侍和一个少女相遇了。这是掩埋在历史中的故事。这名侍，在"天原"看到了什么，做了什么?一切都在你的掌握中。以上这段就是侍 2 官网上当时对游戏的故事背景所做的概括了，可以看出，本作的理念和侍 1 是相同的，把主角放在一个各种矛盾交汇的场所，使得各种人的生活与处世态度都直接的映射到主角身上，从而演绎出精彩的故事。

游戏的导演换成原本在 1 代负责主程序的土田智裕，而中西晃史则作为游戏的原案策划出现，大桥晴之亦未参与制作。说实话，这一变更让人感到非常的费解，但随着游戏开发的一步步深入，人们的的疑惑被打消了。游戏在完美继承了 1 代的精髓，即强调自由剧情、真剑比试、刀剑收集这三个方面，但却以另一种姿态重现在我们眼前，换一种说法就是被改动和增加了很多的细节方面的东西。

首先，游戏中可以去的场所大幅度的增加，而主角的移动方式也由前作的自由切换场景变成了只能在大地图上用光标来选择。这可以说是异议最多的改动了，许多老玩家对此变化反映非常强烈（当然包括笔者自己）。确实，这样一改动，让游戏的带入感大打折扣，但最后还是不得不逼着自己去习惯（T_T 谁叫咱不是做游戏的呢......）。另外随着场景的增加，游戏中也增加了很多消费场所，如饰品店，道具店等比较实际的地方，也有饭店，澡堂和风月场所（汗，够含蓄了吧）等等的恢复体力或气力的地方，比起前作中前不着村，后不着店，饿了要从地上拔萝卜吃的窘境不知道要好多少倍。其次，游戏中引入了时间概念和气力槽，并把两者有机的结合在一起。前作中其实也有着时间的概念，但由于游戏时间只有两天，因此这时间的概念就给人一种可有可无的感觉。但是在侍 2 中，游戏时间一下子加长到了六天，甚至十天之多，因此不好好的把时间划分安排好的话，就会给人一种混乱的感觉，因此制作组把一天分为〝未明、朝刻、昼间、夕刻、夜〞五个时间段，而推进时间关键则是新引入的气力槽设定，当你完成了一些随机任务，或者经过了一定的时间后，该槽就会消耗，这时候如果离开场景的话，时间段就会推进了，但如果不及时去休息来补充的话，那就会 GAME OVER。这样的设定的好处，是可以让玩家自由的分配时间。而这个气力槽的设定，也自然而然的引出了游戏新增的随机任务系统，由于游戏中要用钱的地方不少，开发人员特地制作了很多的支线任务，让玩家可以从容的去赚钱，这些任务被分布在几个特定人员身上，只要去对话即可接到，任务内容也非常的丰富，从找人、找东西这些小的开始，到委托暗杀、镇压抗争、抢劫，或是失物搜索、传达秘密文书等，这些任务的数量超过 20 种以上。最后，战斗系统方面，本作取消了前作中的〝崩〞，并大幅度削弱了〝引〞的使用判定，并把〝引〞细分为两部分，只要根据对手挥刀时的用力方向，在按住 R1 防御的同时，选择方向键的〝前〞或者〝后〞便可以使用出〝弹〞和〝引〞，一般来说，对付〝突〞和〝纵砍〞使用〝弹〞，而对付〝横砍〞则使用〝引〞。这样就使得刚接触该系列的玩家也能轻松上手。而效果方面，互砍的时候也会有防御或是弹开的现象，逼真程度大幅提升。接着就是架势（构），增加了忍刀的架势、拔刀斋的居和、以及柳生十兵卫的二刀流。可别小看了这三种刀的人气，特别是〝居合〞，笔者就相当的着迷~。除了一些特殊的刀都会有不同的特殊技巧之外，刀技上共同的项目也被细分成浮空技、防御崩坏、摔（抓）技、体技四大类，这一点倒是和前作相差无几。还有一点比较重要的是，本作在刀的能力属性上也做了比较大的调整，取消了前作中刀可以附加 HP 上限的设定，而新加了一个〝质〞的设定，刀的〝质〞会影响到能够强化的次数，例如

3/15，右方的就是能强化的最大次数，左方的则是现在的已经强化的。一但到达 15 的时候，就已经是这把刀的极限了，但是仍然可以继续强化，但是若是失败这把武器就会消失。对自己 RP 没有信心的朋友还是先存个档吧。哦，对了，差点忘了提存档，由于本作时间跨度相比 1 代长了很多，为了避免一失足成千古恨的情况发生，制作人员还是厚道的追加了一个记录的项目。还真是很体贴呢~

总的来说，本作内容还是非常充实的。由于故事的时间发生在侍 1 之前，如果你仔细观察的话，也会发现游戏中一些与前作有联系的地方，如白天在天原神社碰到的小坪，那发型，那声音，根本就是 1 代中主角刚出场在桥上碰到的恶霸坪内八郎的孩童时期嘛；而在主角家的附近，会碰到一个僧侣，当他为主角看相的时候则说道，日本以后将会没有侍的存在，最后的侍将会出现在六骨峠之类的话；还有诸如铁匠铺的堂岛，道场的铁生等等似曾相识的人，这些细节如丝如缕一般穿插在游戏流程中，让玩过前作的人晃如隔世，那种感觉真是难以言表。而当笔者在习惯了那种移动方式后，毅然选择了做"正义的侍"，在最后保护了曾对自己有一饭之恩的少女小夜后，终于看到了那 GOODENDING。但是游戏中种类繁多的刀，丰富多彩的装饰品和多达 10 个的结局。却又让笔者再次踏上一条不归路，直到现在刀藏还依旧未收集完整，而很多的装饰品也尚未入手。真是远未够班呀 - -b。值得开心的是 FAMI 通给了《侍道 2》32 分，这样也让本作勉强的挤进了金殿堂（笑）（图 2）。而在销量方面，虽然也突破了 20 万，但却远远未达到 ACQUIRE 当初内部预估的销量，也可以说，这是它们战略上的一个失误，面对着与前作接近的销量，心理的落差却越来越大，这叫好不叫坐的局面也让 ACQUIRE 好好尝了一回。

随后，在 2004 年 7 月 8 日，由 CAPCOM 代理发行了《侍 2》的美版，由于美版中未增加其他新要素，因此销量也平平。直到 2004 年 11 月 3 日的《侍 2 决斗版》发售后才又激起了人们的热情，因为除了按照惯例追加新剧情，新刀藏和格斗模式外，游戏还附带了一段最新视频介绍，而介绍的这个游戏，就是 ACQUIRE 最新开发的侍道系列最新作，可惜在视频中，我们未能看到游戏的实际画面，不过我们知道了新作的名字——《西部之侍 活剧侍道》

由于侍道系列的独特魅力，许多的同人站如雨后春笋一般的出现，这在侍道 2 推出后更是表现的很明显。同人画，同人小说和 COSPLAY 都水平非常之高。

冒险的革新

美国西部题材，一直是游戏领域未能完全开发的宝地，从《侍 2 决斗版》的附带影象中我们可以明确了解到一点，那就是新作的舞台将会从古代的日本搬到美国的西部，这个改变真是让人们大跌眼镜了。难道 ACQUIRE 打算放弃原来已经非常完善的和风风格，而要触及自己未曾涉及过的领域吗？带着疑问来到官网才发现已经更新了很多东西，包括时代背景，人物介绍，新增系统等等。果然，这是一部与原来风格截然不同的作品，而从游戏类型看来，本作已经完完全全的变成了 ACT，这样的革新究竟能给侍道系列带来什么，谁也不知道......

故事的背景设定在 19 世纪的美国西部，那时正是淘金热刚开始的时候，众多怀着发财梦想的人都涌入到西部这个荒凉而又神秘的地方。在这片土地上，突然出现了一个侍，一个手持武士刀，身穿大褂的年轻人，他的名字就叫桐生豪次郎。出生在武士之家的它又怎么会出现在这里呢？一切都是为了追寻他，一个放弃了武士身份，沦为西部枪手的哥哥桐生乱堂。究竟是什么打击使得乱堂背弃了原本的武士道信念，甚至背

弃了祖国流浪到异国的荒野？这一切的答案还都需要玩家用自己手中的武士刀来寻找。官网的故事介绍，已经很明确的把游戏的主线描绘了出来，围绕着两兄弟宿命的相遇，游戏将会为玩家带来什么样的新体验呢？

本作的导演，是被远藤琢磨新启用的畠中俊秀。在开发日记中他坦言道，其实早在《侍道 2》的制作处于佳境的时候，大概是 2003 年 5～6 月期间，《西部侍》这个新项目就开始启动了，当时考察了大概 10 个左右的企画。被否决的有"侍演义"、"侍学院"、"侍妖刀传"、"侍人生"等等......这些规划草案也大都是从计划制订者，设计师和程序编制员那里征集来的创意，而其中一个就是成为本作原案的规划草案，最终把本作定为以动作为主的就是这份草案～面对巨大的改动，其他制作人员纷纷表示头疼，对于游戏的开发难度也表示出担忧。曾担任上作原案策划的中西，在本作担任着监督的工作，对于参加过侍道全系列开发的他来说，虽然对本次的革新表示不太满意，但是还是尽力的去协助畠中，这也许就是元老的气度吧（笑），此外上作的导演土田也作为技术顾问为本作的开发贡献着自己的一份力。就在新老人员的共同努力下，本作终于有了自己的雏形。

终于在经过了 1 年半的开发后，游戏在 2005 年的 1 月 1 日发售了~ 这个发售日选的有点意思，正好是恰逢中国的元旦佳节，想必 ACQUIRE 选择在新年的第一天来发售《西部侍》，也预示着这是一个新的起点，而 FAMI 通也对新作的创新和改变给出了 30 分的反映，作为侍系列忠实的爱好者，笔者也当然入手了这款游戏。带着之前流传的种种对新作怀疑的想法，也开始了这次西部之旅~

自由的剧情当然是不可能出现在本作中了，而作为一款动作游戏游戏，剧情部分相对来说总是会显得很单薄，本作亦是如此，故事的主线上面也提到了，就是以兄弟两人的相遇为线索的，在豪次郎寻找哥哥乱堂的过程中，穿插了一些人物和支线关卡，总让人觉得有那么点牵强。可能是因为前几作的故事太过精彩的缘故吧。故事的高潮个人觉得出现在兄弟俩对决的那段戏，在经过一场艰难的战斗后，乱堂也终于倒在了豪次郎的怀中，并表明自己仍未放弃武士道信念，并要求豪次郎取回自己的爱刀。什么才是武士道呢？在对决中豪次郎才了解到，那就是武士为了维护自己的名誉，性命随时可化为鸿毛。哥哥是如此的，而自己也是如此的，在这场对决里没有失败者。当然游戏还有很多有趣的人物，如主角的同伴赏金猎人沃夫，还有那个胖胖的警察多纳多尔，说到这警察最后有一段剧情是说他要到日本去学习剑道，仔细一回想，侍 1 中的那个蘑菇头外国人似乎也是叫多纳多尔，是巧合还是恶搞呢，胖子变瘦子，真是让人瀑布汗- -b。

游戏的最大乐趣在哪呢？没错，那就是"爽快感"，那么制作者是如何表现出这样的感觉呢？也许下面两个关键词挺能说明问题的。首先是"刀 vs 枪"， 虽然现实中武士刀是无法对抗枪炮的，但在游戏中，主角桐生豪次郎有着超乎常人的反应速度与精准无比的剑术，实现了只存在于许多人心中所幻想的武士刀对枪炮的对决，靠着精确出刀反弹子弹与灵活身手闪避子弹的技巧，成为了游戏最大的卖点。其实这应该是个比较难掌握的技巧，说通俗点有点类似于"鬼武者"中一闪操作那样，只不过是"鬼武者"是近身的,而"西部侍"则是在远处的。当看到子弹在刀光一闪之后调头去找他主人的时候，那种成就感和爽快感便会真切的体会到。游戏中提供了 6 大种类刀可以选择，要反弹子弹，新手的话首推下段刀，因为游戏中设定了下段刀只需要防御也能反弹子弹。但笔者则更喜欢使用居合刀，虽然时机比较难把握，但当掌握规律后，你会发现用居合反弹子弹简直帅呆了～。另一个关键词则是"达人槽"，在 HP 下方新增的达人槽，在攻击敌人或者被攻击的时候它都会慢慢的积累，达到满值的时候，玩家就可以发动"连杀"。在这个状态下，主角是无敌的。而我们要做的事情就是不断的去斩杀敌人，在每一次斩杀的时候，如果能在合适的时机按下攻击键，那画面就会瞬间呈血红色，形成"完美斩杀"。这时候达人槽会做少许的恢复，这样"连斩"的状态也能够维持的更久。也就是说，如果你能保证每一刀都是"完美斩杀"，那么，一个关卡的敌人可能就在你的弹指间全部解决了，这种压倒性的爽快感真是前所未有呢。除了上述两方面，游戏还加入了育成要素，主角可以通过

升级来提升自己的能力，而刀也可以通过收集每关中杀敌后散落的银币来提升等级，制作者还准备了很多其他的隐藏要素，如有多达 23 种的刀藏，70 多种的装饰品等，等待玩家去一一收集。

总体来说本作还是具备了一定素质的，由于改变很多东西，如果是侍 1 和侍 2 的爱好者可能接受起来有点困难。不过笔者倒是认为本作非常有趣，特别是爽快的战斗，比起前代只能强制"一对一"的感觉要很多，如果 ACQUIRE 能够把 1 代的大地图的移动方式，2 代超丰富的剧情和隐藏要素，西部侍的战斗系统都揉捏在一起，那定是华丽到掉渣的作品呀（以上纯属 YY......）

侍道，作为一款小公司的作品，在大作纷飞的 PS2 上，究竟是一颗流星，还是恒星？它今后路该如何去走？你不知道，我也不知道。在此就仅以此文寥表祝福吧......

附 1：侍道系列发售情况痊闺豢人字 - 本文原载于 A9VG 游戏社区

日期	作品名	FAMI
2002/2/7	侍～Samurai～发售	31 分
2003/1/16	侍～完全版～发售	
2003/10/9	侍道 2 发售	32 分 金殿堂
2004/7/8	侍道 2 美版发售	
2004/11/3/	侍 2 决斗版发售	
2005/1/1	西部之侍-活剧侍道发售	30 分

从《天诛》从同父异母的兄弟《忍道·戒》回顾整个系列

kululu

本文献给《天诛》这个系列的 FANS 和喜爱忍者题材游戏的玩家们~！

文字版权归《游戏批评》杂志及作者共有，严禁转载

作者：KULULU

游戏回数：四周目　　游戏时间：超过 70 小时　　文章字数：一万七千字

谈到冷兵器潜入游戏我想大家必然会想到《天诛》这个系列，它可以说是此类游戏的鼻祖。早在 PS 时代便的树立了"立体忍者话剧"的独特风格，从而让它成为此类型游戏的领头羊奠定了坚实的基础！在《天诛》这样小成本的游戏一炮而红后，让游戏公司也就是游戏的母亲大为欢欣鼓舞，于是让制作小组也就是游戏的父亲陆续推出了两个资料版本《天诛·忍凯旋》、《天诛·忍百选》然后是正统的续作《天诛贰》。然而在游戏界有个奇特的现象，有些游戏在一代成功后续作很难超越一代的高度，《天诛》这个系列正是如此。后续推出资料版销量差强人意导致公司和制作小组的裂痕逐渐加大，在二代正式推出后销量依旧没有起色的情况下将制作小组解雇无情的抛弃了他们，当时这个制作小组还在制作一个以武士为题材的动作游戏，也就是后来的《侍道》系列。。。。

几年以后，在新东家的支持下《侍道》成功的推出，并获得不俗的销量让这个系列也让制作小组重新站稳了脚跟！在稳固住自己的地位后，这时 K2 制作组也就是《天诛》这个孩子的后爹开发的《天诛叁》已经上市并获得成功了，看着由自己亲生的儿子被别人调教父亲自然不会甘心的，在要不回自己儿子的情况下那只有再生一个超越他，《天诛》原制作小组终于开始着手制作他们眼中的《天诛》续作，于是新的儿子《忍道·戒》就这样诞生了。在这种纷繁复杂的制作背景中诞生的《天诛参》和《忍道·戒》如同父异母的兄弟，它们拥有同样的渊源，但开发制作的过程却"天各一方"。究竟谁的 DNA 更加优秀呢？下面让我来以我个人的理解对他们两个进行客观的分析另外对这个系列做个回顾。

贯彻传统和风的"忍道"

首先来谈谈忍者的文化背景，忍者是日本文化的标志之一。已经被现代小说、电影一再宣传一再神化了，在游戏界随着现代忍者题材的游戏出现比如《忍者龙剑传》、《DOA》、《Shinobi 忍》和《Kunoichi 忍》再次把忍者展现的神乎其神，以至于脱离了忍者的本来面目和初衷。忍者可能是世界上最早的最专业的特种部队了之一了。他们一般都是一个村落是一个派系，隐蔽在深山中表面上是种地的农民实际上是训练有素组织严密的集团，村落中人人习武，在后代中选拔比较优秀的进行严格的训练，同时也被洗脑到大。忍者们没有感情，他们从心底里认为他们不过是幕后资助者的一件"武器"而已，身心全部投入到怎么能够更好的更有效率的完成任务以及提高自身忍术修为为目标，杀人对于他们来说是一种修行是提高自我的方式。他们暗中帮助各个大名执行军事隐秘行动，任务也是种类繁多，从运送情报侦察地形到袭击聚点暗杀政要......感兴趣的朋友可以看《甲贺忍法帖》这部 OVA。

从《天诛》开始到后来的《忍道·戒》原制作小组的制作理念走的都是真实忍者的路线，力图把战国时候忍者们的真实活动展现出来，游戏以潜入为中心指导思想，讲究活动隐秘，在无声无息中行事，为达目的不择手段！加上后来入闱的 K2 制作小组的《天诛叁》、《天诛·红》也在此基础上进行了很好的延续和扩充，

要知道聪明 K2 接手《天诛叁》的开发后并没有完全走老的路线，他们知道穿新鞋走老路是难以服众的，没有创新是不能体现自己管理教育孩子的新方法和自己的重要性的。于是他们大胆创新出一个平民中的赏金杀手——藤刚铁舟。告诉玩家隐秘暗杀不只是局限于忍者才会干，在那个战乱频仍，弱肉强食的年代，民间买凶杀人的事件也是此起彼伏，铁舟这个角色的出现，就是表现这个"江湖"。套用咱们武侠小说中的那句经典的话说就是："有人的地方就会有恩怨，有恩怨的地方就会有江湖，人就是江湖！"于是应"市场"的"要求"始末屋这样的组织就诞生了，这是民间黑社会性质的团伙，他们收取雇主佣金然后再找自己培养的杀手或者外包给别的杀手去做，这些杀手和忍者有着很大的区别，他们多数人是散布在民间的杂耍艺人、艺妓和看病大夫。平日里他们和正常就业的人一样各干个的，再接到任务后开始运用自己的得意技巧杀人，比如运用巧妙的机关暗算、在卖艺时突然从弹奏的乐器中抽出锋利的尖刀，或者运用推拿锁骨的关节技巧类似中国功夫中的擒拿手制服"猎物"，铁舟就是这样一个精通推拿术和针灸点穴的大夫。在 K2 推出的资料篇《天诛·红》更是以始末屋为主线剧情，并推出了一个天才杀手少女"红屋·凛" 彻底改变了《天诛》系列力丸和彩女担纲主角的惯例。不过从后来的市场反映来看，玩家还是接受了新的角色和新剧情，同时也证明 K2 大胆改革所冒的风险是值得的～！

造就精彩情节的"活剧"

《天诛参》和《忍道·戒》的剧情路线是有所不同的。在 K2 制作的《天诛叁》中，故事主线基本没有改动依旧延续原来的剧情。虽然是叁代，但剧情却紧接壹代那个经典的玉石俱焚的结尾，力丸返回乡田大名那里，对于主人和彩女问及有关怎么在那场大地震中幸存下来的问题，他只解释为用了忍术"休眠之法"睡过去了，这么重要的情节这样的解释显得有些苍白无力。接下来的剧情就顺理成章了，力丸和彩女依旧是乡田大名的御用忍者，他们为保护乡田领土不受以冥王及其得力干将鬼阴为幕后黑手的"天来六人众"的破坏为主要作战方针，除恶务尽的战斗准则，除了这条基本的故事主线，还在原有故事情节上扩充藤钢铁舟和始末屋内容，同时剧情上和力丸还有彩女的剧情也有交集，可依旧是单线任务，玩家一直闯关到底就可以了。游戏中力丸和彩女均有两个不同的结局可以选择，但都是在游戏中途做一个小的选择而已，与游戏整体无关。虽然有不同的难度，关卡也可以反复挑战，但玩多了难免让人生腻。后来在 XBOX 平台上推出《天诛·黑暗之章》的时候，K2 到是对上面所提到叁代中那段力丸复活的重要剧情用 CG 做了解释，同时也在三个角色故事模式中新增了两个关卡，进一步对叁代中剧情遗漏的地方进行了补充，同时难度也得到了提高，而不是纯复刻这点值得赞赏！笔者认为，要玩天诛叁的话无论从剧情、画面、还是难度上来说，XBOX 版本的是最全面的，值得推荐！但虽然跨平台后有补充和完善，但依旧是老的剧情套路，希望 K2 在以后的作品中在剧情上有新的突破！

原制作组在分析总结到《天诛》这一薄弱环节后，在《忍道·戒》的剧情上面增加了大量的内容，从而大大增加了这个新作品的耐玩度和自由性。整体的故事架构分为主剧情和从剧情。玩家可以通过自己的选择来影响剧情中的发展和结局，这种安排正是《忍道·戒》剧情中的精彩之处。

游戏的主剧情依然是个带有传统时代剧风格的故事。游戏男主角是一名叫鸦之豪代号乌鸦的忍者，在师傅的指导下同师兄"黑鹰"扎吉和师妹"金斯雀"绢一起修行，村中的生活和谐而快乐......在一天晚上豪和他的师妹到村中的禁地神社里探险，在不听师妹劝阻的情况下私自把神龛上供奉的神剑拿下来玩，结果没想到把被神剑封印的一名法力强大但内心邪恶的修行者"我无乱"释放了出来，刹那间无数的灾祸降临这个村落故事便由此展开。后来我无乱用精神控制法控制住主角，使他成为屠村的爪牙之一。当主角在师傅的指引下摆脱控制后不料被我无乱擒住最后把相关的记忆整个取走。后来在经历重重磨难成功恢复记忆后师兄妹三人再次团结在一起讨伐我无乱，最终大仇得报！从这个故事中得到的人物：师傅、师兄、师妹、被封印的法师这些很难不让人联想到《Shinboi 忍》这个游戏，情节老套而缺乏新意，如果剧情仅止于此，那无疑

是个失败的设计。但是，由于有了和从剧情的遥相呼应，这个故事一下子变得血肉丰满起来。

这个"点睛之笔"的从剧情讲的是，在战国时期日本有个名叫宇多高小国，国主叫一条信辉。一条势力暗中资助培养的忍者部队流派叫做飞鸟流忍者，他们的基地隐蔽在宇多高国境内深山中，名叫飞鸟之里的村落。由于不明身份的团体的袭击，导致飞鸟之里在一夜之间被移为平地，忍者们也被杀光。在失去得力忍者部队的情况下，一条势力的军事实力也下降不少，在洞悉这个消息后各派势力开始逐渐往宇多高国渗透和入侵……故事开始以倒叙的方式叙述一名名字叫鸦之豪代号乌鸦的忍者在河边苏醒，目睹整个村落的残辕断壁却始终理不出个头绪来，关键部分的记忆好象已经丧失了，这一切究竟是谁干的，为什么要这么做，为什么只有自己活下来？带着这些问题他来到他们的幕后资助方一条势力的宇多高城，试图与城主一条信辉沟通来寻找答案。在一无所获的情况下回到隐居的家中后，生活还是要继续的，于是他接到各个势力和阵营发来的带着信的箭。其中另外两个势力分别是赤目影虎——宇多高国邻国的大名，他通过边境贸易大发横财，于是购买大量军火物资虎视眈眈的要吞并宇多高。贞女——两国民间阿琉璃教的教主，她的教徒众多手下的僧兵同样不可小视。主角暗中给这三股势力执行任务，即是他们彼此攻击对方的武器,同时也是要保护他们的领土不受到其他势力或是在深山中蛮族骚扰的保镖。完成任务后可以获得丰厚的报酬，豪就这样过着过着刀光剑影却也"能者多劳"的生活。但好景不长，什么工作都会有竞争的，忍者也不例外。随着剧情的发展，在执行任务的过程中主角发现宇多高现在并不是只有飞鸟忍者，飞鸟之里覆灭的消息传开后临国乘机来抢占地盘的忍者团体也来凑热闹，例如全部由女忍者组成的丧巢忍者、全部由男忍者组成的毛伸众忍者、全部由半人半机械组成的多羅場忍军。他们同时也听命受雇于各个大名，并且相互敌对，相互残杀。主角不仅要为大名执行任务还要与这些忍者派系周旋，更要命的是还要面对和自己一样幸存下来的忍术高超的师兄黑鹰忍者的追杀，幸有最后一个幸存者——他的师妹金丝雀绢的帮助，才得以度过重重的危机。这种宏大的设定与充实的情节如同 RPG 游戏，也正是因为有了这样的辅助线索，《忍道·戒》才能变得深入人心。

整体上来看，《忍道·戒》的剧情气势磅礴，算得上佳作之列。不过白璧微瑕，虽有着新颖的剧情布局，但主剧情的故事却不够初衷，甚至还有些雷同的嫌疑，不免令人遗憾。

充满挑战要素的任务

《天诛》系列和《忍道·戒》等忍者游戏向来拥有独特的系统与结构。《忍道·戒》的情节系统被原制作组在《天诛》AVG 类型的基础上成功转型成 A RPG。并坚固了两者的优点。丰富的剧情给了玩家丰富的选择空间。游戏的方式为主角不断接到任务来进行，任务分为主任务和从任务，顾名思义主任务是推动主线剧情的发展任务，从任务是推动三个从剧情进展的任务。玩家在游戏开始就可以选择固定为某一势力服务只接该势力的任务即可，这样某一势力的"御莲"也就是信赖度就会提高。随着从剧情的发展在每接四个从任务后就会接一个主任务，主任务一般都是寻找被发现的闪光石头，主角从找到的石头中可以得到有关过去的记忆。从而不断的推动了主剧情的发展。在游戏的后期你效力方的御莲达到一定数值后，就会出现干掉另两家势力的大名的任务，直到就剩下你听命的一个势力以后会出现最终任务讨伐我无乱，成功后就会得到该势力的结尾，三个势力三个结尾。玩家也可以为每家势力都完成任务，在保持三家势力的御莲值都高的情况下进入第四章这样到最后的结局为隐藏结局，即由一条信辉出面联合赤木和贞女一起对付我无乱。在游戏过程中玩家接的任务随机生成，只要不完成主任务那么从任务就会无限循环，玩家可以从容进行游戏。

任务的内容更是丰富多彩。在原《天诛》整个系列中任务的内容主要是以暗杀、全灭、寻物为主还有很少的护送任务。K2 接手后先后制作的《天诛叁》、《天诛·红》、《天诛·忍大全》也是这样。唯一的创新就是增加了跟踪任务，即在不被跟踪目标发现的情况下成功跟踪目标到终点的任务目标不能丢失。在先后不

同制作组推出了六代的情况下依旧是这些任务我想玩家们肯定是乏味了吧，那么《忍道·戒》新增加的任务肯定会要玩家耳目一新的！首先介绍抢夺和运送任务：或是晚上，或是白天，某势力的运宝队一路声势浩荡灯火通明，九个人的运输护送队前后四名士兵，中间一名负责扛放贵重物品的宝箱，在路过很多路口的时候还有流动岗哨，玩家需要把运送的宝箱抢到手，一旦队伍到达目的地的话任务就算失败了。在这样人数悬殊的情况下明抢肯定是不行的，暗杀的话因为人多队伍紧凑很难不被发现，玩家可以巧妙运用道具比如"埋火"也就是地雷炸死队伍前面的，后面的暗杀就可以解决运输队了。即便玩家拿到了宝箱也还要躲过路口的敌人扛到目的地才可以过关。抢夺任务还可以是从敌人的大本营中抢夺贵重品或者是"军粮"包裹成桶的米。与《天诛》不同的地方在于要找的东西明显变大了，需要肩扛才可以移动，在这种状态下不能飞檐走壁不能抽刀和敌人搏斗，另外抢夺军粮的任务有时候一捆还不能算完，会有几好捆需要玩家来搬运玩家必须为此在敌人戒备森严的大本营中往返几趟。为了能顺利到达目的地玩家把必经之路上碍事的敌人都消灭掉。在此基础上更加具有挑战性的任务是绑架，即把大名的女儿活着抓来，与扛东西、米不一样的是这次扛的是活生生的人，她会在被绑架后一直不停的喊叫，如果把敌人引来的话那麻烦可就大了，扛着人是不能和敌人搏斗的，但一放下人质后她会立刻逃跑，让玩家刚才的努力化为泡影。这样巧妙的设计不仅让游戏的难度大增，同时也会让玩家在完成任务后更有成就感。如果玩家觉得光是抢劫个宝物或者人没有难度的话，也可以选择袭击车队的任务。该任务的内容是摧毁敌人队伍中一辆带有炮台和装甲的木轮车。靠近车辆的话会遭到炮塔的射击，另外车的装甲也很厚硬砍是不行的最好用道具摧毁。在游戏的后期运送的队伍会变为各派忍者势力，在队伍的前面则是该忍军的首领亲自负责带队护送，而且运送队行进的速度也会变快。玩家要在有限的时间内迅速解决忍军及其首领，首领是不能暗杀的，同时还要注意装甲车的炮击。即便在容易难度下这任务不用道具光靠暗杀也是很难拿到好评价的。在其中也有很多有趣的小任务，比如在《天诛》一代就有一直保留到现在的经典任务暗杀商人，还有挑战宇多高剑术精湛的达人剑客，初期是一人，到后期做为某势力的最强部队可能是十人以上、或者与最近比较出名的中忍、上忍决斗，其中就会遇到以前战斗过的 BOSS。另外还有些收集药材、或者捕杀黑熊的任务，这些内容简单难度较低的小任务会令玩家在不断的游戏中体会到忍者工作的多样性。有些任务的说明中会有特别的要求，比如"多杀些人"、"不杀无辜的人"、"别留活口"。。。。等等。在执行任务中尤其是遇到混战的情况下己部队或者无辜的人也是可以被杀死的，这样特别要求就会减分直接影响所得的报酬和势力对你的印象。

具有独特功能的道具

"道具"可以说是忍者游戏中最不容忽视的要素之一了。谈到《天诛》系列的中的道具的话大家恐怕印象最深的要属那使用率最高的忍具"有毒的饭团"和"吹筒"了吧，饭团可谓经济又实惠，它可以吸引发现它的所有杂兵的注意力，让使用者乘机暗杀目标。只要目标不把饭团吃掉的话的饭团依旧可以回收再利用，是最经济实惠的道具了。另外吹筒就更不用说了，可以在远距离对杂兵一击必杀的飞行道具，虽然有数量限制但可以通过过关后的高评价得到奖励。这么经典的道具在《忍道·戒》中没有得到保留，取而代之的是把两种道具功能合二维一的更先进的道具。"XX 武士骗"外型上看似一种包装精致的寿司。此忍具有很多种类可以选择，比如"混乱或气绝武士骗"效果顾名思义就是让食用他的目标出现混乱或气绝状况，好让主角对目标进行忍杀。《忍道·戒》有些忍具做的是比较有特色和创新的，比如可以操控的木制小鸟玩具，把它扔到敌人附近后画面会变成以小鸟为中心的第一人称视角，这时按跳键会控制小鸟在地上不停的跳动，把敌人吸引过来。除此之外还有木制的上弦后可以四处移动的蜥蜴玩具，扔在地上后可以不停的向四处移动时间很长，这足可以把碍事的敌人引走好远或者暗杀之。所举例的上述道具中如果名字前面有"火药"两个字的比如"火药武士骗"和"火药小鸟"的效果是在寿司和小鸟中放置了小型的炸药，一旦触碰就会引发爆炸，从而对目标达到一击必杀的效果！当然，如果敌人没有拿到手里就被玩家忍杀的话，道具依旧是可以捡起来再用的。这些引诱敌人类型的道具这样设计就很好的把饭团和吹筒的作用结合在了一起。《天诛》中的"玉"也就是自制炸药外观类似手雷，只有"癫痫玉""烟玉"它们的作用是有目共睹的，一个可以重创敌人，一个

可以顺利撤退，虽然好用但可以再多些品种吗？在《忍道·戒》丰富的可选择剧情中，玩家并非象《天诛》那样孤身作战，很多关卡中你是在和你选择效命的那方部队共同完成任务清除敌人的，只不过他们在明而玩家在暗而已，我想这一点更能体现制作组的理念——玩家操作的是忍者而不是鬼武者，所以在战场上只是起暗中辅助的作用。比如说任务种类中的守护任务，玩家必须保护大名手下的大将或者重要的人物，当面对如潮水般袭来行刺的忍者部队时，光靠自己和几个有限的卫兵是根本无济于事的。为了能让友势力的部队或者任务中你要保护的人能够更好的协助你完成任务，于是制作组在玉上也做了很大的扩充，增加了攻击撤退用途以外的玉，比如说可以投掷在别人身上发生各种辅助效果的恢复玉、增强玉、疾风玉等等，大大提高我方部队的各项数值，从而使你的友势力更好的和你并肩战斗。当然你也可以在一旁观战渔翁取利，如果在混战中我方部队处于下风的话你同样可以用忘却玉、混乱玉、气绝玉大大降低敌方部队的实力，在不损失自己的体力的情况下获得胜利。

另外，《忍道·戒》在道具系统上还有一个特色，就是可以收集和组合的素材，在任务中可以收集到很多草药、蘑菇、活的蜥蜴、空的瓶子，空的玉的壳，另外还可以从商店购买不同名字的药壶。每种素材属性是不同的大致分为：甘味/辛味/酸味/苦味/旨味，把不同味道属性的素材按照调配要求的比例放入不同属性的壶中来煮，就会调配出更高级的素材或者新的种类的素材，再加上空的瓶子和空的玉的壳就可以调制出新的道具和忍术来。按照某些特殊的调配方法可以调制出终极的装备但难度很大。在收集品中也有很多古代的小说，有上下册的，还有四五册的。把他们收集成套后送给各个势力可以获得更多的御蓮，当然如果玩家不擅长调配的话也可以把这些素材、空瓶、空壳送给各个势力，让他们带为调配研究，但配出来的东西未必是玩家想要的。原制作组把道具系统这样丰富的变化大大增加了游戏的趣味性和耐玩度。《忍道·戒》中的道具系统，可以看作是原制作组长年制作经验的一种全面体现。

创造电影效果的动作

“忍杀”和“血祀”是原制作小组独创的动作系统，是这个忍者系列动作部分的灵魂，也是最吸引人的地方。简单来说，这种动作系统就是在敌人未发觉的状态下靠近敌人，运用特殊动作把敌人一击必杀的技巧。这种“杀人术”是真正武学中的奇袭动作和制作者大胆想象的结合，并在视觉处理上进行了一些夸张和加工。动作发动后会出现特写镜头，突出了动作的气势，形成各种具有魄力的场面。割颈、插肋、空翻、掏心、骨折、勒颈、拔刀术......被斩杀的敌人哀号着倒地，鲜血四溅，很像新型日本刀剑类武打片中强调“镜头欣赏性”的做法，可以使玩家产生很大的爽快感。不过，这些对斩杀场面的描写也是这个系列被评为“少儿不宜”游戏的主要原因。

在《天诛》系列中忍杀动作的变化是以主角在敌人的不同方位而变化的，分为：正面、后面、侧面、坡面、跳跃。可以说动作还是相当丰富的，在 K2 制作的《天诛叁》中铁舟的忍杀动作中还追加了黑白 X 光片的特效，让玩家看到他通过推拿锁骨攻击人体骨骼的具体位置使之折断、错位、粉碎的神气手法。《天诛·红》里更是增加了忍杀乱舞——即运用忍杀动作在一瞬间干掉两个在一起的敌人，动作的同时也追加了 X 光片的特效，看到利刃穿过、透过人体的具体位置这样更是把忍杀的效果推向极至。而《忍道·戒》为了和《天诛》做明显的区分把忍杀动作叫做血祀，实际上和《天诛》的理念一致，忍杀动作的判定基本也是一样的，在距离和位置达到要求后主角头上边出现闪光和一个特殊响声，提示玩家可以按血祀键进行忍杀了。忍杀动作主要分为普通忍杀和场景忍杀也叫特殊忍杀。普通忍杀的动作不够丰富，只有正面、后面和跳跃三种，但这并不是重点。真正精彩的是在普通忍杀上的基础上进一步进化的特殊忍杀——即在不同场景利用场景中的物体比如墙壁、门、河水......等等，对目标进行杀害的特殊动作。这些特殊忍杀的设计都很精妙，并且发动时都伴随着特写镜头，有很强的电影效果。

例如游戏中常用的技巧〝拐角忍杀〞，当主角移动到墙壁的拐角处时，探头发现拐角的另一侧有敌人在站岗放哨，这时在血祀提示下就可以发动忍杀了，先是拉近镜头的两个特写，一个是主角的，一个是目标的，特殊忍杀都有这样的拉近特写给人以电影镜头的效果，然后的动作是主角迅速伸出手臂把目标从墙角另一侧拉过来，然后在目标惊恐的眼神下把刀插入对方身体，把对方钉在墙上。这个动作非常连贯，看上去很有气势。还有就是悬崖忍杀，当主角双手扒住某些很高的墙壁的边缘或者是悬崖的边缘时，如果上面有正在行走巡逻的敌人，在出现血祀提示后，同样是两个有张力的特写镜头然后主角会迅速伸出手臂把敌人从上面拉下来然后用腿卡住目标的脖子把目标绞死。其中令人印象深刻的是道具忍杀和水面忍杀。道具忍杀是主角先扔出一个道具来吸引目标的注意力，在目标拿起道具仔细观看的时候迅速接近发动忍杀，在两个特写镜头之后主角用手抓住目标拿道具的那只手臂用力的打对方的额头两下，在对方被打蒙了以后再用刀划对方的脖子轻松搞定。水面暗杀就能说明对于一个忍者来说只要能用上的皆是兵器，当敌人站在浅水中巡逻的时候，慢慢接近目标在特写镜头下主角抓住目标的脖颈用力按在水里，直至呛死为止。完成动作后还抖抖身上因敌人挣扎拍击水面时溅在自己衣服上的水花。动作逼真，会让人想起很多电影中的桥段。其中最为经典和真实的还属是纸门暗杀了，日本古代屋子的纸拉门对于如今看惯了动漫的玩家来说已经很熟悉了，原制作组为了把游戏做的更为真实设计了可以拉门的系统，主角靠近门时，可以通过按键的力度来控制拉开的距离，如果感觉门后或者屋里有人的话可以通过拉开的门缝看面的情况。当主角和目标只隔着一扇拉门的时候便可在血祀提示下发动忍杀，这次的特写镜头更为夸张，在门另一边的目标突然看到自己的胸口刺出一片锋利的刀刃的时候那惊恐的表情，还有喷溅到门上墙上的鲜血，这画面真是太刺激了，真的是和电影中的经典暗杀镜头一样。另外在被敌人发现后在搏斗中也有可能发动忍杀，血祀键在搏斗的时的功能就是近身背投技巧，背投技的动作就是普通忍杀的动作，发动后会和敌人进入僵持较力阶段，这连打按键有一定的几率把敌人强行忍杀。

《天诛》系列从开始到现在忍杀系统已经进化的很成熟了，一向以丰富的动作见长，在 K2 接手后更是增加了擒拿忍杀、忍杀乱舞和反色特写的效果。使忍杀动作扩充的更加的丰富，效果也更加逼真。原制作组在《忍道·戒》上的血祀忍杀更是在原有的普通忍杀上进化出场景忍杀。从而确立自己独到电影镜头类的风格，可以说这是个不小的创新，成功的创新。镜头效果还可以再改进增强，建议在特写镜头中把画面一分为二，分别加入双方面部表情的特写就更好了，这样更能突出电影镜头的效果。《忍道·戒》毕竟只是原制作组〝重打鼓另开张〞的新作，我想血祀忍杀在续作中一定会得到更进一步的完善～！

追加特殊乐趣的模式

无论是《天诛》还是《忍道·戒》，都有附加的特殊模式出现，它们就是〝虎之卷〞和〝囊庭〞。《天诛》系列另一个成功的要素在于它的可编辑关卡上，在一代获得成功后原制作组在不久便推出了一个加强版和一个资料版，在加强版中出现〝虎之卷〞这个游戏选项，其内容是一个制作的界面，玩家可以通过这个界面亲自布置组合游戏中出现的任何物体，比如一草一木、山川河流、建筑机关、敌我的人物......来创建自己想要的关卡，由于故事模式中的关卡有限，虽然可以反复挑战但终有玩腻的时候，另外在玩家在熟悉《天诛》这个游戏的游戏方式后肯定也有想亲自尝试创造自己喜欢的关卡来挑战的念头，也可以通过交换记录来和别的玩家分享自己的创造。之后推出的资料版名字叫《天诛·忍百选》。其中的内容不再有故事模式，而是制作组自己制作和多方搜集的一百个任务关卡由玩家来挑战。这样虽然在关卡上内容得到了极大的扩充，但游戏本身没有任何创新，表面上看似丰富的内容实际上是一味的重复，但借着《天诛》强劲的势头这个资料版销路也还不错。在 K2 接手推出《天诛叁》后，〝虎之卷〞并没有得到继承和强化，毕竟它和游戏本身来说衔接的不好，其主要原因是玩家打自己创造的关卡虽有成就感但毫无挑战性，因为自己对关卡了如指掌，而相互交换记录也很麻烦，另外在紧张的工作之余能有耐心做下来自己创造关卡的玩家更是寥寥无

几。。。。于是"虎之卷"被淘汰也是必然。取而代之的是双打模式，这个模式可以说是 K2 在特殊模式上的又一个大胆而成功的创新，由于《天诛》系列成功的人物刻画，无论是主角还是配角还是 BOSS 都给玩家留下深刻的印象，然而在故事模式中却只能使用三名主角无法使用其他人物，尤其是那些极具个性的 BOSS 们！于是，K2 为了满足玩家的心愿，就在这个模式中把游戏中大部分经典人物都制作出来交给玩家使用。这些角色有自己独特的招式和个性的台词，在固定的几张地图中，玩家和朋友可以用手柄 1P 和 2P 操作这些人物进行对打、协作等任务，画面是分屏显示的。在操作各种角色相互格斗的过程中，玩家如果对自己的技术有自信可以近身肉搏，如果技术不过关也可以操作各种丰富的道具在地图中利用各种地形和对方进行巧妙的周旋以智取胜，看着对方被自己部下的陷阱或者暗器暗算后的狼狈模样，会让玩家发出慧心的大笑！就格斗本身来说 K2 严谨成熟游戏引擎让的打击的手感以及受创后的硬直做的都很到位，这不得不让人对 K2 这个刚刚接手的制作组刮目相看！这个模式在带给玩家更多乐趣的同时也再次验证了 K2 的诚意和实力！后来 PSP 的推出让 K2 改变对"虎之卷"的态度，PSP 的便携性允许玩家可以很容易的交换记录，于是 K2 在 PSP 平台上推出的《天诛·忍大选》中重新启用了"虎之卷"，这个举动还是很受玩家欢迎的，但新鲜了一段时间又腻下来，主要是 K2 并没有做什么改动和创新，"虎之卷"固有的毛病依然没有能够解决，那就是这个模式和游戏本身关联不大，玩家在新鲜感过后不会再碰。虽然在 PSP 这样的平台上这个现象有所改善，但玩家依旧没有积极性来亲自动手制作关卡，于是这个模式再次变成鸡肋！那么在《忍道·戒》中对这个模式有没有什么改进和增强呢？

答案是肯定的，《忍道·戒》的游戏流程中出现囊庭这样一个内容，"囊庭"可以理解为后院。主角豪的家隐居在深山的怀抱中，他把家前的山坡建设为一个训练的基地，有爬破、有靶子、有树木、花草。。。。这里给玩家的印象是在接任务厌倦的时候就可以来这里进行训练，熟悉各种动作和道具的使用，同时也可以对"囊庭"进行改造和扩建。当初我认为这其实就是《天诛》系列的"虎之卷"所以并没有重视。但随着剧情的发展我改变了这一看法，在接过几个任务后就会有个"囊庭充满火药味的信息"有这个信息就说明后院遭到入侵了，玩家必须先要解决这个当务之急才可以继续游戏。刚开始时会有些简单的土著敌人来袭击玩家的囊庭，他们的目的就是来玩家家里抢些道具，只要玩家把敌人全灭即可过关。但后来随着玩家接任务积累的报酬越来越多，入侵的敌人的等级和人数也会越来越高，从中忍、上忍、到后来比较难对付的二、三十人的火枪队和机械忍军。他们可不只是抢劫玩家的道具了，而是直接找玩家来寻仇的。他们的目的就是一个干掉玩家～！如果玩家没有跑掉被敌人打死了游戏并不会结束，只是这个任务失败全部的现金减半。开始玩家积蓄不多还可以接受这样的损失，但到游戏的后期会经常遇到敌人的入侵，玩家辛苦积攒的钱财没有几次就会全部丧失，我想这样的结果是谁也不愿接受的，于是我在被洗劫了一两次后痛下决心改造"囊庭"在游戏的中后期"囊庭"内可以建设的项目逐渐增多，于是我把自己的后院设计成个迷宫的样子，深挖壕沟然后在其中布置了各种伤害很大的陷阱，光这些还不够，我还雇来三方势力手下的杂兵和宇多高屈指可数的剑客为我护院，好在金额是一次性付清的，随用随雇即可。但到后期这些依旧不能挡住高级别的敌人来捣乱，上忍以上级别的敌人可以轻易越过壕沟和陷阱他们人多势重，对付我的保镖也是以多打少占尽便宜。在支撑不了多久后，我依旧要四处逃命最终难逃厄运。于是我用重金请来了宇多高最厉害的生物——黑熊，我在后院中的毕经之路上开辟了一块空地，四周围成高墙中间放熊栏。以后再遇到高强敌人围攻的时候我就在第一时间内跑到这里把熊放出来，然后躲在一旁看戏，敌人经历重重陷阱和壕沟后来到熊坑，面对这个高攻高防的家伙的时候实在是很难取胜，个别一两个逃出熊坑的敌人让我轻松解决。从此保护后院这个任务不再是玩家的心病，那里变成了娱乐消遣的最好地方！《忍道·戒》把"虎之卷"这样的模式和玩家的切身利益挂钩，从而在最大限度上充分调动玩家的积极性和智慧，来开发设计自己的后院，当敌人在自己巧妙设计的陷阱中痛苦挣扎全军覆没的时候我想玩家会发出会心的大笑，从而获得无与伦比的成就感！我个人认为"囊庭"这样的设计可以说是原制作组在《天诛》这个系列基础上的最大最成功的创新，令人赞赏！

充满个性魅力的人物

无论哪个游戏都好象部电影，有好的剧本当然也要有好的演员来演。《天诛》的三位著名的演员力丸、彩女和鬼阴的形象可以说是深入人心了。个人推测力丸的年龄可能在二十八、九到三十岁，彩女应该在二十四、五岁，鬼阴根据《天诛叁》的剧情介绍应该是百岁以上的忍者了。PS 时代本人第一次接触《天诛》这个游戏时就被力丸这个形象深深吸引了，游戏封面中虽然他下半张脸被象征忍者身份的围巾包着，但他露在外面的那坚毅的眼神，总是紧锁的眉头就足以说明一切，它们象征着不畏艰险、嫉恶如仇、牺牲自我、忠义兼顾。再看他健壮的身体还有那手中握着的锋利忍刀同样象征着高超、娴熟的忍术和无坚不摧的力量。满头银色的短发和右眼的刀疤则证明他的凶狠和冷酷、成熟和精明，虽然身肩道义，却让人感觉不寒而栗。在游戏中他的招数也是中规中矩，以刺和砍为主可以说传统忍者的典范。总之，他个人的形象设计简直就是神来之笔，让我感叹真正的忍者就应该是如此，忍者的精神永远流传！！！其实力丸一人就完全可以表达《天诛》这部立体忍者游戏的全部制作理念。但光有他一人显然是不够的，提起日本古装剧中的形象，是绝对少不了集美丽与实力于一身的女忍者的。于是便有了他旁边的那位任务中的搭档，冷艳的美人彩女。与力丸成熟传统的风格相比彩女就显的活泼和叛逆，弯眉大眼，直鼻小口。总是撇着的小嘴象征着她的俏皮和任性，她的奇异的发型和打扮在那个年代也很前卫，这样的设计让她显的另类夺目。小巧的身材和手握的双刀构成了她在游戏中如舞蹈般眼花缭乱的招式，让人感觉她的灵活多变，难以琢磨。她和力丸一样都是身经百战的老将了，有着丰富的经验和理智的思维。虽然在说话和做事上有些孩子气但这并不影响她在执行任务时的原则和判断～！

如果用一个字分别代表他们的话那力丸肯定是酷了，彩女是冷，而鬼阴就是邪，鬼阴是在《天诛》系列中是出场率最高的 BOSS，他的身高我估计至少在一米八五以上，自观鬼阴的面孔如日本神话中的鬼面"般若"，没有任何血色的皮肤和同样白多黑少的双眼射出的是邪恶的眼神，再加上脸上身上的花纹更是让他显的诡异狡诈，一看就是邪恶的化身。一身黑衣和修长的四肢让他看上去象只老鹰，还有他强壮的身体，应该说是强壮的双腿，那就是他的武器。他的攻击方式很独特几乎都是用腿，用跆拳道的段位来说他至少是九段之上之上，脚上一双铁制靴子底藏利刃，在他飞舞的双腿下可功可守，他连绵不断的侧悬踢难以让人招架，足可以让他有自信对付任何人。他在《天诛》整个系列中一直与力丸彩女缠斗不休，处处操纵他人或利用其他势力与乡田政府之间的矛盾从中取利,借机复活他在《天诛》中被力丸打败的主人冥王，为重振他们鬼一族的势力而做着不断的尝试。虽然他在每代的故事结尾都以邪不胜正的结局而失败，但这充分体现他的诡计多端和难缠的本性，但从另一种角度说，他这种对自己忍者信念的惊人执着也相当令人钦佩，是个形象设计颇为成功的大反派！

在《天诛贰》推出后，力丸和彩女都被年轻话，这导致很多老玩家不能接受，在一代中好不容易塑造的成功形象被武断的改动也是原制作组失败的主要原因之一！但二代中力推的新人——力丸的师弟龙丸到是二代的主要亮点，是成功的。从形象上看他也是身材高大，相貌英俊。主要攻击手段以酷到不能再酷的空手道动作和剑术为主。原制作组力图把龙丸的酷超越力丸的酷，他功夫套路完全就是力丸和鬼阴的结合体。剧情上也让已经变小的彩女对他爱慕有加，更加突出他的个人魅力。但这个帅哥和当初力丸一样都是一出现就以悲剧做结尾，随剧情的发展他错爱上敌人的女首领最后徇情而死，成了彩女心中永远的痛！也许"让主角死掉"是《天诛》剧本创作者的一种执着吧。在 K2 接手推出的《天诛叁》后，新刻画的一系列人物也是各具特色，这其中包括始末屋腾钢铁舟，秃头、豹眼、撇嘴是他的典型标志，这个满脸横肉的和尚看上去不象好人，他强壮的身体更是给人一种难以驯服的"膘悍"的印象，在游戏中他的攻击方式以拳为主，出招慢但力道十足，招式更是凶狠无比，玩家们一定对他把敌人心脏掏出来捏碎的忍杀动作印象深刻吧！但通过对剧情的了解玩家会感到他凶狠的外表下那侠义的心肠，是个重情重义的男子汉，虽然身为赏金杀手，但做的都是惩恶扬善的侠客之举。还有外传《天诛·红》中的女主角的同样是始末屋的 凛。初看上去她的相

貌和力丸很象，同样干净利落的短发、坚毅的眼神和紧锁的双眉，好象力丸的亲妹妹一样！我想 K2 这么设计也是为了保险起见吧，毕竟不知道玩家们能不能接受没有力丸的《天诛》，在杀手集团中有天才少女之称的她武艺自然不会逊色，她的出招快速又不失技巧，拳剑结合还具备独特的连续关节技，一旦被锁中的话难有活口。随着剧情的发展大家同样可以感受到一个花季少女本是情窦初开之时却面对连串的重大打击，先是生活的村庄被屠戮，然后是在一起好朋友的背叛，再后是面对重重强敌寻找真凶，最后在找到幕后真凶后却是自己的未婚夫时面对自己内心的感情挣扎，寻求最终战胜自己的突破口！《天诛·红》个的主线剧情堪称精彩，非常巧妙地展现出了凛身为少女情感脆弱的一面，也很好地表现了她从超越自我到走向坚强的过程。凛的出现足以看出 K2 为独树一帜而使用的民间杀手题材"始末屋"的用心良苦，也证明了 K2 在策划剧情上的确具有一定的功力！

有优秀的主角还自然也要后优秀的配角，K2 制作组随后设计出的部分 BOSS 也是令人印象深刻，比如《天诛叁》中的居合达人阵内右京、双刀流的女武士田所三东，《天诛·红》中黑屋杀手组织的各个干部三刀流嗜血成性的 镐、性格残忍的乱造和精通火药的 硝，以谨慎著称和以一刀斩数人为剑道目标的首领黑漆重藏同时他还是凛的未婚夫。这些鲜活充满个性的人设，成为了 K2 制作组接手《天诛》系列后成功的基石。在 PSP 的资料版《天诛·忍大全》里，K2 再次以乱斗的形式让系列每作中的人气人物都登场，并且首次为鬼阴这个经典反派设计了故事模式，再次提高他们的人气，也给玩家们前所未有的满足感！

与《天诛》系列相对，《忍道·戒》中的人设另有一番特色，首先说说主角乌鸦·豪，从游戏的宣传画上来看，他和力丸的样子很接近，一样紧锁的双眉和坚毅的眼神，左眼下同样有个刀疤象征着他的凶狠，黑色的向后梳的短发到是和力丸不一样，忍者服看起来比力丸的更酷。如果把服装、发型和力丸交换的话几乎和力丸一样，看来力丸的经典形象真的是很难超越呀！虽然在宣传画上和力丸接近，但实际游戏中却有着比较大的出入。根据剧情我猜测他的年龄应该比彩女还小些二十二岁左右。在剧情中他因为是在修炼中的忍者还没有正式出师，所以说话做事稍显稚嫩，但执行任务的时候他的忍杀动作干净利落，可以看出，原制作组是想设计一个更年轻的"偶像"形象，从这点来说，形象传达还算到位。游戏的女主角他的同门师妹金丝雀的形象和彩女比起来就大不一样了，她比彩女个子要高，发育的也很好，曲线明显。虽然年龄要比彩女小，我猜在二十岁左右。但说话做事一点不孩子气，属于成熟温柔型的。但年龄小和同样没有出师导致她经验积累不够丰富，在大事情上的判断和原则很欠缺，从心智这点上来说她和彩女又相差很远。整体上讲，绢外表成熟而内心脆弱，是个比较纤细的女孩子。

还有就是在剧情中与主角豪时敌时友的师兄黑鹰扎吉，他个头比主角略高些，剧情中他抵抗"我无乱"时不慎失去了一只右眼，所以带个眼罩，从另一只眼睛中射出的是对一切都不信任的目光，他不象主角那样用忍者身份的围巾蒙面还流了长发，完全以本来的面貌执行着各种任务，这足以显示他对自己的实力有着充分的自信，正所谓艺高人胆大嘛！最初他对豪抱有误解，经过两次全力搏杀之后，最终改变了对主角的看法，并且回到主角的身边一起讨伐我无乱但最终却也"壮烈牺牲"，和力丸还有龙丸一样他也死过了，三个从剧情都是这样，但达成特殊条件后的隐藏剧情中他只是身受重伤，这可以看作是一条伏线，也许在将来的续作中，他依然会大显身手。

《忍道·戒》从剧情中三家大名的戏份也很重。他们的个性塑造的也很鲜明，比如爱好和平的好好先生一条信辉、狡猾嬗变的贞女、野心勃勃的赤木影虎。相信打过从剧情的玩家对他们的言行也有深刻的印象吧。另外各派忍者阵营的首领最夺目的要属丧巢忍者的双胞胎首领揚羽和薄羽了。她们很美型，但样子你看后肯定是似曾相识，如果把衣服的颜色换成红色的话整个就是《天诛·红》中的 凛。但虽然相貌接近但她们比凛显的妩媚些，成熟些。在游戏中她们同样令人难忘，她们的攻击方式主要有连绵不断的手里剑，和令人头疼的影分身，虽然影子分身被打中一下就消失了，但如果不攻击本体的话她们就会不断的分身，那时飞

镖就会象飞蝗一样飞来，让玩家难以招架。其他的两派忍者的首领搞笑的蛇蜻蜓 涡虫和只会攻击的 胄都没有给人留下深刻印象，在剧情刻画上三派的忍者首领们普遍显的智商过低，只会用手不会用脑。从这点上来看原制作组在人物刻画上还有待加强，要向 K2 学习。

面向未来的忍者题材

游戏没有完美的作品，无论是《天诛》还是《忍道·戒》，都存在着自己的优点与缺点。评心而论，《忍道·戒》是原制作组在《天诛》的基础上的一个成功的创新，从 AVG 到 A RPG 转型的十分成功。充分发挥了 RPG 游戏的特点和优势，丰富的内容、自由的系统、多选择的结尾、还有道具的收集和隐藏要素这些都让玩家感到满足！同时也弥补了《天诛》的一些不足。这样的制作让人感受到原制作组的诚意，和积极创新的精神！

但是，这种借鉴 RPG 要素的设计也存在自己的不足，那就是在动作上的弱化。血祀过程中的动作虽然很酷但不能按键省略掉，虽然在视觉上给人以很高的享受，有可能会由于"摆 POSE"延迟的时间而来不及躲避其他敌人，以至于被发现。另外在游戏中某些极狭小的地方进行血祀，主角也会因为这"摆"些 POSE 而自己移动到危险的边缘，比如悬崖或者陷阱的边上，后果严重的可以直接导致 GAME OVER！在这点上 K2 做的很好，忍杀动作都可以按键省略掉。除去血祀忍杀外本作男女主角的攻击技非常少，只有两套连续技，远没有 K2 接手后的《天诛叁》的动作丰富。在强制战斗中打法会比较单调，如果不靠道具将会比较费力。另外在画面上会出现帖图错误，此外，一些动作画面还会出现贴图错误，建模与图像精修方面还有待加强。

音乐方面，《忍道·戒》的开场没有《天诛》那种天籁般的女主唱，游戏中的关卡配乐也质素平平，"代表印象"显得有些不足。不过，《忍道·戒》的结尾曲是由当红人气组合演唱的颇具动感的电子乐曲，感觉还算说得过去。整体来说，原《天诛》系列成功烘托意境的三个标志性的要素就是主题曲、画面和关卡配乐，《忍道·戒》在这些方面都没有很好地继承和加强，这令人多少感觉有些遗憾。好在《忍道·戒》在内容架构方面有很多成功之处，它们保证了游戏的乐趣。毕竟，《忍道·戒》是另辟蹊径后的第一作，从它已经具备了和《天诛》品牌竞争的素质来看，它的的确确拥有着属于自己的前程。而如何弥补现有的缺点与遗憾，就是原制作组在今后需要首先面对的问题。

我在 FC 时代深受《忍者龙剑传 1、2、3》代的熏陶，对于忍者这个形象非常着迷，如前文所讲在 PS 时代接触到《天诛》这个游戏后它带给我极大的震撼，《天诛》最大限度的还原了忍者在百年战国中的真实作战方式，忍杀的系统让我百玩不腻。在后来我入手 PS2 后，依旧对 K2 接手后推出的《天诛叁》热情不减。但在熟玩过该系列每一作之后我开始反省和总结，从《天诛》初代开始路线一直注重在精神建设上，其一直强调的"忍者精神"中有"侠"的成分在里面，在 K2 接手后也继续延续这个风格，从开始的忍者力丸、彩女到后来 K2 创造出的始末屋——腾钢铁舟、凛这样的赏金杀手角色，他们都是在做惩恶扬善的侠义之事，有些脱离了忍者的本质。但这也没什么不好，完全符合大众的审美观点和道德标准～！但这样让我不禁为忍者的本来面目和其信念产生了怀疑。。。。

而《忍道·戒》中，"忍者"的传统形象则传承得相当彻底，忍者其实就是战国中各派势力所培养的一件有"智慧"的兵器而已，他们接到任务后无视任务本身的是非黑白只要是对他们支持的势力有利即会不择手段也会再所不惜！从游戏的深度来说它更接近真实的忍者世界，和《天诛》极其注重的"忍者精神"的建设相比，这种思路比较接近日本传统文化中所认定的"忍道"，和《天诛》极其注重的个人意志相比，《忍道·戒》中的忍者显得更加传统一些。

对他们未来的展望，说实话《天诛》和《忍道·戒》都是我希望能够很好继续发展的游戏，它们追求的忍者

形象外观相似，但内里表现出的气质并不相同。《天诛·红》每关的过场 CG 中都会加入旁白和下一关的剧情提要，再配以背景音乐，给人的感觉很像古装连续剧，与人们心目中的忍着"剧情片"形象相近。原制作组则更注重从忍者的传统认识出发，以更具有现实色彩的剧情设计为基础，这可以看作是忍者游戏中的"纪录片"。从 K2 的风格来看，今后的《天诛》系列很可能将以自己原创的"始末屋"情节作为重心，沿着"连续剧续集"的方向开展制作。而原制作组那边，爱出资料片的习惯很已经再次延续，类似资料版的《忍道·匠》和 PSP 上的《忍道·焰》已经在蓄势待发了。《忍道·戒》只是新系列的开头，以后的拓展空间还很大。今后的《忍道》系列很可能将沿着原有概念，向"忍者电影"的方向发展。

《天诛》和《忍道·戒》，这两个"同父异母"的兄弟身体里流着一样的血，但所走的路却各有各的方向。忍者游戏里常见的"兄弟之争"变成了游戏软件本身的争斗，这实在是一个有趣的现象。拥有历史却中途转型的《天诛》，半路出家却饱含积淀的《忍道》，目前谁胜谁负还难以分晓，最后的结局，可能还要看兄弟二人在不同"长亲"带领下修行的成果了。

俄罗斯方块的故事

殺破狼

俄罗斯方块的故事

(俄)Vadim Gerasimov

Tetris 这款流行于世的游戏是由 Alexey Pajitnov (Pazhitnov), Dmitry Pavlovsky 和我,于 1985-86 年间开发的.Pajitnov 与 Pavlovsky 当时是苏联科学院的电脑工程师,而我还只是一名 16 岁的中学生.我的电脑课老师 Arkaday Borkovsky 经常带我到苏联科学院的计算机中心去上课,在那里,我有机会接触到 IBM 的个人电脑.我很快就学会了编程,并乐在其中.

当我在 MS DOS 下编写了一个目录编码程序后,Pavlovsky 开始注意到我.他告诉我他很喜欢电脑游戏,并且在一台大型计算机上独自编写了好几个游戏.他问我是否有兴趣帮他将这些电脑移植到个人电脑上,并和他为开发新游戏一道工作.我当然乐意了.于是 Pavlovsky 向我展示了他设计的游戏,并给了我其中一个游戏的源代码.第二天,我便将这款游戏转制成了 PC 版.就这样,我们开始携手共进!

不久之后,他就把我引荐给了他的朋友 Alexey Pajitnov——一位同样对开发电脑游戏倍感兴趣的设计师.我记得,Pavlovsky 还告诉我,Pajitnov 甚至还设法售卖过他所开发的一些与心理学有关的游戏.在 Pajitnov 向我们示范了他的游戏之后,我们决定组成一个工作小组.我在其中主要扮演 PC 项目主负责人,程序师,图形设计师的角色.

我们计划开发上十款能令人上瘾的 PC 游戏,并将它们整合在一个被我们称之为"电脑集市"的系统里.Pajitnov 和 Pavlovsky 还打算将这些游戏拿出去售卖.但是从事商业活动当时并不常见,而且困难重重.因为我们是生活在苏联,干私活并从中获利的行为通常被认为是极不道德的.于是我们只有将注意力集中在 PC 开发工具的创建上,以将 Pavlovsky 与 Pajitnov 更多的早期作品转移到 PC 上,当然对于新游戏的构想也从未停止过.

用不了几周,我们几乎便将所有有价值的早期游戏都移植了过来(PC),并且我们还创建了一个非常不错的程序库,它可以支持图像(4 色,320*200 分辨率),文本与声音.我们经常聚在一起探讨新的点子,并一起为游戏编写代码.几个月之内,我们便制作出了一系列优秀的游戏.

几个月以后,当我们又一次在一起共同工作时,Pajitnov 提出了有关 Tetris 的构想.在我们这次会面之前,他便开发出了一款名为 Genetic Engineering 的游戏.在这部游戏中,玩家必须使用光标在屏幕上任意移动有四种形状的方块(这种方块在游戏中名叫 Tetramino),并将这些方块拼装成各个不同的形状.我不记得这部游戏最终的命运怎么样了.

在我们的一次会面中,Pajitnov 将他有关如何改进 Tetramino 的新点子,告诉了 Pavlovsky 和我.他确信新的游戏能够成功.于是,在经过简短的讨论之后,Pajitnov 便在一台 Electronica 60 上将他的构想付诸于实施,而我则使用我们的开发工具将其再转移到 PC 上.然后,Pajitnov 和我又为在游戏中加入新的特性而埋头苦干了约一年之久.

后来 Pajitnov 和我还开发了出了双人版的 Tetris,以及其它几个与 Tetris 并不相干的心理测试软件.双人版的 Tetris 没有底端,第一名玩家的积木是从顶端落下,而第二名玩家则是从下往上.两名玩家之间是一种竞争的关系.

然而,Pajitnov 企图售卖游戏的努力再度落空.我们只得将自己所开发的这些游戏免费分发给周围的朋友,其中当然包括 Tetris.很快,Tetris 便传播开来,当它最终到达苏联以外的世界时,一家外国公司对收购 Tetris 的版权表示出了浓厚的兴趣.于是,Pajitnov 决定放弃所有的游戏计划,单只留下了 Tetris.这个决定惹恼了 Pavlovsky,也毁掉了我们的共同小组.至于 Tetris 在商业化过程中的种种纠纷与故事,大家可以参看 David Sheff 所著的<Game Over>一书.

1991 年,Pajitnov 和他最好的朋友 Vladimir Pokhilko 移居美国.Pavlovsky 则在 1990 年投奔英国.

随后,Alexey Pajitnov 又与 Henk Rogers 一起建立了 Tetris 公司.我与这家公司毫无往来,对其方针政策自然也是一无所知.

外界流传的任何有关"我与 Pajitnov 之间存在金钱交易"的说法都是不确实的,甚至是与实情完全相反的.在苏联,私商是违法的,而有关知识产权的法规意识更是淡薄,人们根本就不能从事这方面的私人交易.我们当时所开发的一切程序的版权都归苏联科学院计算机中心所有.虽然数年之后,苏联解体了,形势发生了根本性的转变,但是有关 Tetris 的商业化进程却是另一个故事.当我在努力开发 Tetris 时,甚至都没有得到过一家政府部门的正式聘用——因为我还未到法定的年龄.我开发 Tetris 仅仅只是出于兴趣.在我的记忆里,Pajitnov 没有给过我与 Tetris 相关的任何好处.

数年之后,Pajitnov 便走上了 Tetris 商业化的道路,其时,他正在和 Henk Rogers 参加 Elorg(苏联当时唯一一家有权向国外出售软件的政府组织)与游戏出版商之间旷日持久的商业谈判.就我而言,他只是来我家拜访了我一次,并急切地要求我签署一张协议,说是签了之后"就能从游戏出版商那里拿到很多钱".但是他连一张该协议的副本都没有给我留下.我只是依稀记得那纸协议上说是我同意将 Tetris 移植到 PC 上,同意交给 Pajitnov 全权以处理所有的商业事宜,并拒绝任何与 Tetris 相关的报偿.

虽然,我完全不能认同这样的内容,但我也不知道我当时为何会稀有关涂就签署了这样一个协议.

成长中的神——尼奥

kululu

前言：能得到这里斑竹们的鼓励在下荣幸之至~！特把以前的作品搬过来和大家交流怀旧，这些作品同时也见证了我在游戏上的心路历程~！并且为 A9 的繁荣尽我微薄之力~！

成长中的神——尼奥

《黑客帝国》这部脍炙人口的电影相信就全球的影迷来说不喜欢的人实在是不多，独具创意的构思令人拍案叫绝、宏大的场面让人看的血脉喷张，男女主角的爱情令人为之动容。。。。片中男主角尼奥可以说是继 80 年代电影《超人》的延续，21 世纪电影业造出这样一个新的超人，一个新的无所不能的神。。。。从电影诞生开始就伴随着无数的赞誉和褒奖，这个系列注定就是要成功的~！但今次我并不是来对这电影三部曲进行评论和探讨的，游戏电影化和电影游戏化以成为 21 世纪娱乐业的必然趋势，所以这部从出生那刻起即成功的题材便承载了全世界无数的影迷和游戏迷的殷切期待隆重的登场了，但结果却让人失望。前作诸多不足之处我就不再浪费唇舌，但我想最大的失败原因莫过于游戏中没有神的出现，玩家不能操作电影中的无所不能的神——尼奥来进行游戏这本身就预示了游戏失败的开始。。。。于是在总结了上次的失败原因后游戏的制作公司重整旗鼓推出续作把玩家千呼万唤的神还给玩家，于是便有了我下面要来讨论的游戏《尼奥之路》。我会以我个人的角度和理念来评价和分析这部游戏。

游戏画面：谈到游戏必会先说画面，本作画面整体给我感觉就是两个字——精美~！开始训练关卡中白雪皑皑的日本剑道馆庭院、在微风下徐徐晃动的高山竹林，热闹的中国旧上海斧头帮会馆、繁华宽敞的唐人街街道、典雅高贵的法国人贵族梅罗文奇的城堡大厅的金碧辉煌。。。。无论是原创场景还是片经典中场景都做的细致优美，颜色丰富、光线充足、建模逼真给人感觉身临其境，我把游戏拷到硬盘并没有出现论坛中部分玩家说的的丢帧掉帧的现象。。。。

故事情节：游戏的主线剧情不用多说，基本忠实电影三部曲中的情节发展，让玩家操作尼奥一起回顾他在整个故事中经历的所有事情，故事的过程就是尼奥成长的过程。其中原创剧情是亮点，它们是对与电影中无法交代的事情的一些补充。先说下拯救 5 个 NPC 这段剧情，因为母体是台巨大的终极电脑，她承载的巨大计算压力导致系统随时会在某个小地方出现错误的可能，而发现这些错误的人就是会知道真相的人，必须除掉。于是尼奥肩负起拯救他们的任务，就象当初莫菲斯点化和解救他那样。接下来的解救 5 个在母体中被围巢的船长的任务也是如此，黑客们在母体中进行危险的活动一旦被密探发现就代表死亡。而目前只有尼奥一个人能打败密探，赛拉夫还要保护先知不可能施以援手的。这些原创剧情在整个黑客的世界观中添加的不是很合情合理吗~！但在后来城堡内部的原创战斗显的有点多余，另外让我很遗憾的是第二集中那两个人气角色双胞胎病毒没有出现在游戏中，我本以为城堡之章的最终 BOSS 会是他们呢，可结果确是个能意念攻击的女 NPC。另外最后和最终 BOSS 巨人史密斯的决战我觉得制作小组是想把整个游戏推向高潮的手法，但战斗的方式和难度的过低并没有起到很好的烘托作用有些鸡肋。

人设建模：这点怎么说呢？其实整个电影游戏都突出的是尼奥个人，在西方人眼中他是超人的延续但却没有满身的肌肉，身材修长、容貌英俊、风度翩翩完全以东方人的审美观以侠客的形象展现出来。虽然无敌的功夫和究极的悟性让他无论遇到什么情况都可以泰然自若、闲庭信步，但他个人本身却做事低调从不彰

显，完全符合亚洲人的处世哲学。但在游戏中的尼奥设计的却不是很好，这和游戏的 3D 人设建模有关系。先从服装上说尼奥那突出尼奥身材的中式纯毛华达呢大衣用的材质不对，看上去起亮好象是黑色缎子或者是丝绸的。纯毛面料的裤子也是起亮看上去好象也是漆皮的皮裤。再从动作上说游戏中尼奥跑步的姿势看起来不是很协调，手臂和大腿摆动的幅度太大了，显得机械化的僵硬，另外尼奥腰部处理的也不好，象外突出看上去显的尼奥有小腹的坠肉或者是在含胸。我不得不说这就是美式游戏的薄弱之处了，举个相近的例子来对比下很明显，比如《鬼泣 3》中的但丁和他哥哥安吉尔。同样是类似的 3D 人设建模，同样是身材修长和潇洒的大衣长袍，看他们的动作协调性无论是跑、跳、打、飞都是那样的流畅。再看他的大衣的材质，跑动时随风飘摆的衣角，是那样的自然。欧美游戏注重的是场景的宏大上而不是个人的细致上，而日式游戏则正好相反，我想这也是东西方文化的差异吧。

游戏动作：在电影中尼奥那以一挡十挡百、四两拨千斤的功夫其实就是伟大中国功夫中的一个分支——太极拳，其中还夹杂着少量柔道的动作。这些夸张又优雅的动作无疑是整个电影的灵魂同时也让世人再次为中国的功夫博大精深而折服。那么在游戏中这点表现的如何呢？有没有让玩家们失望呢？我可以肯定的回答——没有，没有令玩家们失望！

首先说优点：
游戏动作系统中引入子弹时间这项技能力，其实越来越多的动作游戏都引入这项能力，但我要说的是开创此能力的先河还是这部电影的第一集吧。再进入子弹时间后尼奥不光可以把敌人和子弹的速度变慢以便躲避，还可以运用这项能力做出许多夸张而丰富的动作，比如运用子弹时间把敌人的子弹定住或者反弹回去等等。。。。
游戏中尼奥攻击的方式分为普通攻击和背投技，普通攻击是固定的几下，最后一下是强力的吹飞技，用慢动作表现显的劲道十足，某些慢动作同时拉近镜头特写画面和电影中的一样。而背投技是丰富多样的，在背投住敌人后画面左下会出现按键提示，不同的输入会出现不同的招数，比如空手夺取敌人的各种冷热兵器，以及在手中以有冷热兵器后对敌人的背投技：把敌人踢象空中后用枪扫射，用拳头或腿把敌人打硬直后用刀剑和棍棒的华丽乱舞。。。。

简单看这个游戏除了背投技丰富之外并无独到之处，如果这么认为的话可就辜负了游戏制作小组的一番心血了！其实把这些攻击技巧组合在一起就可以创造一个动作游戏的新类型，即用普通攻击六下或者背投技巧让敌人进入挨打状态后便有按键提示输入后面的动作指令，完成后就会连续使出一些新的连招，完成后又会追加一些新的按键提示再输入新的动作指令。。。。输入不同的指令可以连出不同的连续技，动作的起始都是一样的，但随着玩家凭自己的喜好输入不同的按键就会组合出完全不同的华丽的连续技巧来，这样大大增加了玩家在游戏中的创造性和的互动性，一改以往动作游戏主角就那么几套强力的连续技的死板和单调，可以说是动作游戏的一个创新！！！

另外游戏动作内容实在是太丰富了，其中很多把在电影中出现的经典动作都复制下来，比如身体后仰双拳和一条腿同时伸出向左、右、前攻击三个方位的敌人，还有欠身出一拳一腿同时攻击前后方向的敌人等等，在这些基础上再加入更加夸张的原创动作，比如把人抱起跳向空中再重重砸向地面，或者在空中再输入不同的指令让尼奥抓住敌人的腿旋转着落下来再把敌人扔出去，（类似忍龙中的饭钢落）再或者把敌人打浮空后在他落下来时用天马流行拳一顿爽快的海扁最后吹飞。还有些特殊的动作是需要至少两个人以上才能发出的，比如扫地腿后把浮空两个敌人抓住摔向两边，三个人时把其中一个踹倒在地然后抓住另外两个人的腿当鞭子来回抽向踹倒的那个人等等。。。。这些独特的原创动作充分发挥了制作小组丰富的想象力～！

然后是缺点：
游戏中普遍存在打击感不足，无论是主角还是敌人被打中后硬直不明显，在群殴时出现互砍拼 HP 的情况。游戏的一些动作僵硬不连贯，让人感觉操作的是机器人一下一下的打，敌人被打中浮空后有发飘的感觉缓慢的下落，有些场景敌人会卡在某个角落。这点是美式动作游戏一贯的通病～！！！在射击时一个目标明明已经倒下了但系统依旧还在瞄准他必须要手动或者换方位才能重新瞄准新的敌人，另外按方向加躲避键的时候尼奥并不是每次都会移动到玩家所按方向的地方，这点我觉得原因在于游戏的自动锁定定位的功能没有做好，即锁定一个敌人后，前后左右移动定位的方向辨认问题！但作为一款美式动作游戏而言你还能要求他做到多好呢？要象《忍者龙剑传》、《鬼泣》、《武刃街》那样的打击感吗？还是具有《SHIINOBI 忍》、《鬼武者》、《天诛》和前面提到的那些动作游戏一样准确的敌人锁定定位的引擎呢？

另外游戏的剧情还有很多可以添加的地方，比如既然尼奥可以在母体中控制重力自由飞行那么就可以增加原创空战的内容，而不是只体现在最后和史密斯一对一的决斗上，让我感到游戏中重要的部分没有发挥出来，还有在尼奥众多丰富的动作中惟独没有电影中他的招牌动作单手接下敌人任意多次拳脚攻击的动作，这点完全可以设计为完美防御，在单手接下敌人全部攻击后造成敌人长时间的硬直从而给敌人很大伤害的反击。。。。还有通关后的隐藏要素令人失望，给人感觉虎头蛇尾。没有隐藏人物（莫菲斯和崔尼蒂虽然游戏中有他们的人设）、没有隐藏服装、没有分之剧情、没有二周目的概念、令人没有再玩一次的理由，这些都是美式游戏不重视的地方～！

场景的互动：这也是游戏中的一个亮点，欧美游戏一向注意在场景、气氛的营造上，在游戏中摩天大楼营救莫菲斯那段，当尼奥跳上直升飞机用转轮机枪开始扫射后，大厦的玻璃窗户被瞬时变的粉碎，后面的敌人显现出来，证明大厦内部不是空的简单贴图，另外大楼顶上的吊车被我扫射的断成两节坠落下去证明它不是摆设，直升飞机在楼群中穿梭给人的感觉不就是电影一样的大场面吗？还有中期在广场中那场百人大战周围的大楼也会随着打斗变为废墟，另外最后和史密斯那场经典的一对一空战中凡是碰到的大厦顷刻间也会出现巨大的窟窿，尼奥和史密斯在被损坏的大厦中的某层继续战斗，这不都还原了电影中的大场面吗。外国人在场景的建设上甚至可以细致到城堡中每面墙壁上的壁灯受到攻击后可以灭掉，用枪攻击场景中的多数摆设或者墙壁时产生的毁坏效果，另外走过敌人的尸体的时候尸体也会随着被碰而改变位置。。。。试问在我上面提到的那些王牌的日本动作游戏中这些设定有出现过吗？在那些游戏中你攻击墙壁或者以外的布景又会出现什么反映呢？当然《御袈》做到了！

综合评价：《尼奥之路》我最终的评价值是绝对值得一玩！喜欢动作游戏的玩家不要错过，FANS 必入手！它无疑是美式动作游戏成长的一个证明，可以感受到游戏制作小组的尽心尽力，他们的敬业精神值得表扬！但由于文化的差异西方文明很难通过短暂的学习了解拥有悠久历史的东方文明，尤其是在对于功夫、武侠和所谓的"道"的理解上～！电影《黑客帝国》三部曲中动作部分是由著名的中国动作制作人袁和平先生担当设计的，即有美国电影擅长的宏观大场面的气势磅礴又有亚洲电影擅长的个人微观武侠打斗神秘魅力和侠骨柔情，是中西电影文化融合的最佳产物。说到这里有些朋友肯定是明白我的意思了，如果黑客帝国的武打部分由擅长个人动作为主的日本公司制作的话，我想这将有可能又是一个新的《战神》式的成功作品。但从这个游戏的动作系统和理念上分析美国人的想象力还是非常丰富非常强的，他们缺乏的只是经验早晚有一天他们会赶上亚洲的动作游戏的，这个速度将会很快！游戏中尼奥的能力是随着剧情的发展不断强化的，所以初期在没有很多强力技巧的情况下游戏的魅力没有完全体现出来，可能让一些对游戏有着较高期望尤其是拿它和我上面提到的那些王牌日本动作游戏做比较的玩家或者电影的 FANS 们大喊失望，甚至放

弃。。。。我忠心的希望你们再玩一次，耐心的至少把这个游戏通关以后再给评价，这样会比较客观，谢谢～！

真実な侍の道へ...侍道 2 漫谈+攻略备忘

Luoxiqofy



真実な侍の道へ...

侍道 2 漫谈+攻略备忘

原创文章,版权属于 A9VG/ luoxiqofy,转贴请注明出处作者.

图片来自官方网站.

游戏推荐年龄为 18 岁以上,文中可能包含部分暴力和 what 的内容,请确认后阅读.



游戏名称 侍道 2

类型 時代劇アクションアドベンチャー

机种 PS2

游戏人数 1 人

媒体 DVD 1 枚

记忆要求 114KB

发售日 2003 年 10 月 9 日（木）

推奨年齢（CERO） 15 岁以上

发售 株式会社スパイク

开发 株式会社アクワイア

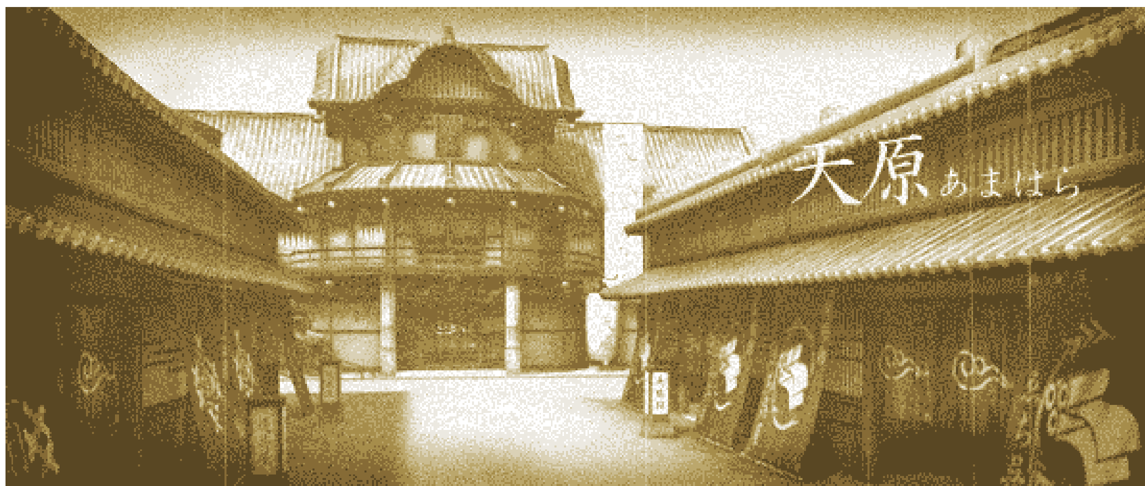
著作権表記 （C）2003 Spike/ACQUIRE

侍,日文词汇,假名为さむらい,即 SAMURAI,武士之意.描写武士生活的游戏有不少,比如大名鼎鼎的鬼武者系列,又比如各种格斗游戏中出现的格斗高手.这些角色无一不是一骑当千的狠角.然而制作者为了突出各自的游戏主题都淡化了自己作为侍的文化特征.而真正为我们描绘了日本侍的生活画卷的,则是(以前还)默默无闻的小公司 SPIKE 制作的一部低成本的游戏系列..<侍>.

因为硬件普及量的关系.在下错过了深受好评的 1 代.而自从 2 代放出消息以来,在下就对它充满了期待.个人很喜欢日式和风游戏,(熏着熏着就被熏黑了= =)而对从井上雄彦的青年漫画<浪客行>开始才较为系统地接触日本武士这个特殊群体,并渴望了解更多更真实的内容的我来说,这样一部游戏无疑是雪中送炭.

因为没有接触过 1 代,所以对游戏的进行方式和行动方法完全不了解.只是通过一些渠道了解到本游戏的制作组是原 ACQUIRE 旗下制作了经典忍者动作游戏<天诛>(PS 平台)的人员重组后成立的.想当初初玩<天诛>时就有一种惊为天人的感觉.(和第一次玩 MGS 的感觉差不多..毕竟都是强调隐秘的游戏..),所以对这个制作组的创造性比较放心.
我应该属于重系统大于重剧情的那种,一个原因是当时日语水平很菜(虽说现在也好不到哪里去..= =),另一个原因就是一个耐玩的系统往往比感人的剧情更能让人沉迷和消耗时间进去.玩 RPG 剧情可能比较曲折,就算不懂文字时间长了也能明白一二分.但 ACT 则很难在剧情上有所突破.不是过于简单,就是不知所云(咳咳..那位小岛同学说到 MGS 了...这个..MGS 的官方游戏类型定义是战术谍报 ACT..不在这次的讨论范围内= =)..所以 ACT 玩的还是系统和操作.在下还了解到这个游戏的 1 代就是基本上没什么剧情的..也符合在下说的 ACT 系统王道的想法..于是乎,比较高调地迎接着这个游戏的到来..除了那看着比较不顺眼的人设..

拿到游戏后就正式开始了自己的侍之道.说实话,感觉在下 ACT 比较苦手,所以进行地很慢,很小心..在一步一步的了解系统,收集刀藏和称号,收集结局,感受剧情的过程中,感受到游戏的独特魅力.也深深地了解了侍,并不象世人所想象地那么风光.侍,也是活生生的人,也有自己的感情,所以也不全都是英雄,那个时代,遵循着自己的生活法则坚强生活的人们,都作为侍,印在在下的脑海中...



幕末时代.
因为黑船的袭来,这个国家处于剧烈的摇摆中.
故事发生在一个远离江户的虚构的镇子"天原".
这里是施行锁国政策的江户时代中.唯一和他国交流的门户性质的地方.
这里有形形色色的人和各种各样的新鲜事物,而且,衍生出更多的因为权利而引起的旋涡..

如此复杂的情势中,主人公和世人们的生活之间是什么关系?

严厉地进行管制的天原奉行所(あまはら・ぶぎょうしょ).举止粗暴.折磨贫困的居民的当地流氓组织(= =)青门组。

在各种各样想法的旋涡的这个被沾污了的小城市的一角,一名侍和一个少女相遇了.

这是掩埋在历史中的故事.
这名侍,在"天原"看到了什么,做了什么?

一切都在你的掌握中.

以上是对官网故事背景叙述的简单翻译."天原"这个地方,是当时日本传统文化和西方文化冲突地最厉害的地方.此地因为和南蛮(此南蛮非孟获也..)之间的商业贸易,产生了巨大的财富.因为财富和权利,人们明争暗斗.而所谓正义和邪恶的存在意义,似乎都不那么重要了.下面介绍故事中形形色色的人物.

主人公（青年型）
还残存着稚气的脸，穿着朴素的浪人服装的青年。
台能选择使用..也是默认的的主人公.眼睛算是丹凤眼吧..总体说来和明智左马介的造型差了不是一点.

玩完游戏就会了解到游戏这样设定的意义.不过.和另外两个主人公造型比起来...这个应该还是比较好的 -b
主人公（荒武者型）

不定居.而在各国游学练武的武士. 柴火发型和黝黑的皮肤.给人的感觉他的老家是冲绳= =.
主人公（达人型）

着袈裟，脱离了尘世，是现役的人斬り.不过因为过于造型苍老..除了有特殊嗜好的人外.选用率似乎并高.
天风的少女

在游郭"天风"效劳的心地善良的少女.不会说话.被舞风收养后一直免费地在服务..
可爱的角色..尤其是走路时一响一响的铃铛..以及充满童趣的动作..抛开在下的恶趣味不谈。的确是很爱的角色..= =
团八



刺青的天风男.算是舞风的保镖.对小女孩很照顾，还给了主角一个家(好温馨..).

不过为了快速收集隐藏要素，经常成为主角的刀下鬼..

舞风



风的中心.游郭(说白了就是妓院)的名妓.小女孩的"默认"母亲.但是对小女孩没有感情.某个剧情中把小
孩当做"物品"卖给了主角.

奈美



天风的艺妓.有着与众不同的外表..

某个结局中是最终 BOSS 之一...武器很有意思..

高沼の半左衛門


一手承担上一代组长死后的流氓组织青门组的男人。
以残忍且凶恶的性格，把重视情理和人情的侠义组织改变为现在横暴的，旁若无人的青门组。
继承者名单上列出正式名字的没有一人。
陰沼京次郎

门组的保镖。 有着追求血的异常性格，即使青门组内的人也会因为自己喜欢为理由而杀戮。 好象没有 组和半左卫门的哪怕一点忠诚心。
人气最高的角色...无庸质疑...他的刀是在下最喜欢用的..
天原のかすみ

青门组上一代的遗女。
对偏离了侠义之道的青门组，对半左卫门有强烈的敌意。
某个剧情和主角间有亲密关系...>_<
一吉・仁平・三太


又名傻瓜三人组.= =
青门组的门弟，欺软怕硬..每次游戏开始都要教训的角色..
武藤郷四郎

天原奉行所的同心。 性格耿直。
对御奉行很忠诚，打算守护天原的人。
中村宗助

天原奉行所的同心。 又一个死 RY...= =，不过，剑法出众.
保野暮右衛門



被幕府派遣来的人。。

自己的地位，从人民身上席卷金钱。充满了异国情趣的天风，对他来说说不定也不过是乡下地方而

鍛冶屋の男



沼田町冶炼屋的 BOSS.想得到好刀就一定要和他打交道的.

记得第一次去摅他的时候.在下使用的角色死得很惨..被乱棍拍死...

弦庵



在村外的医生.热心的救助着贫穷的农民.遵循着自己的信仰进行着自己认为正确的，可以解救世人的
动.比较象<七宗罪>里凯文.斯派西的角色...

千代

弦庵诊所里的助手，对小女孩很照顾..
黒生鉄生
鹿野町天原道场之主.又一个总是被主角屠掉的主儿...= =
薬売りの九三郎&紅屋角兵衛
卖药的....和卖东西的...一笔略过呀一笔略过...

主流游戏的剧情都是这样的...剧情以人为本,剧情中的人物冲突都是为了突出人物性格,使这些人都越来越象自己身边真实存在的人.这个游戏也是这样的.游戏中每个人物都有自己的生活信仰和方式,在 10 天甚至更短的游戏时间内交汇于主人公身上.而主人公的性格完全是由玩家来决定的.是正是邪,还是亦正亦邪..其实有些能发人深省的东西也包含在里面.比如说那个一心想救助世人的医生弦庵,最后选择的是种植罂粟..其实什么是正什么是邪呢..最近受女神转生的影响,对在下的世界观产生了影响.不过这里也不再深入地谈什么了..总之,游戏里围绕着主角的形形色色的人物一方面可以让在下了解他们的生活从而窥探到整个天风的概貌,另一方面也是一面镜子,可以从中审视自己在游戏中的行为..
这里还想提到几个角色.
小女孩可以说是贯穿这个故事的主线了.不会说话的她被妓院的名妓收养,那么小就开始劳动..在接触到主角后开始学习写字..最后得知了自己的身世又被奉行所的人抓走了..当游戏最后,主角救出小女孩,她用树枝在地上写出"带我一起走吧"(日语是什么忘掉了..)的时候,在下真的是很感动..小女孩和主人公之间的感情开始

是出于好奇心..之后到同情,直至最后的不顾一切.游戏没有庸俗的以爱情为卖点,这种淡淡地感情却依然能让人体会到精妙之处..
另外一个剧情中...似乎是有爱情的..就是天原のかすみ..里面有..大概 18 禁的成分吧...也许是因为在下的确爱情苦手,对这段感情也没有很好的理解..其实侍也是需要爱情的呀...汗汗汗...
最后一个要说的角色就是本游戏人气最高的角色了..陰沼京次郎..人如其名,阴森恐怖的感觉加上那种性格的确是很让人爱呢...>_<很多的游戏动漫中这种酷得掉渣的角色的人气都是最高的..就是不是最高也是前几名..
其他的角色放到他们所在的位置都比较好理解...本作的角色性格设定还是相当成功的..至少很长时间没玩了的记性较差的在下还能清楚地记得他们的脸孔(化成灰也认识你= =)..

http://www.samurai2.jp/enq/enq.cgi?
这个地址是官网上的人物投票...有兴趣可以投着玩...

上面提到,主人公的行为完全控制于玩家手上.游戏中的时间只有 10 天,在这 10 天之内即便是一直睡觉也可以通关(汗一个先...)也就是说这个游戏的自由度很高..也有不少人说这个游戏是日本古代版的 GTA.但是在下不这么认为.GTA 在下没有深入去玩,只知道主角是小混混.而侍道的主角是侍.也许是以前侍给我的印象大多是很正派的,不会让人一想到小混混就由衷地产生厌恶感..而剧情上的自由度侍道似乎更让人有多遍游戏的欲望..游戏的结局一共有 14 种..还不包括中途离开天风或者被杀掉..(那叫 GAME OVER..= =).而 GTA 因为各种原因吧..(具体是什么在下也不知道),在日本没有取得成功..而侍道则成功了.日本这个民族是很容易接受外来事物的..但是这一点却..咳咳....发现在下有跑题的天赋...= =但是反过来想,既塞 GTA 那么受欢迎,侍道的这个名号不也证明了自己的游戏性么?
还是先说游戏中各个势力的关系问题吧..正常途径的游戏中主要的挣钱方法就是接受委托任务..当然在犄角旮旯里的箱子中也有...不过那个也太少了..而且影响侍的名声..想想看一个侍拿着刀冲到一个镇子却在角落里找箱子花盆来砍..然后眼睛中含着泪花,双手捧着几两钱的场景吧...游戏中可以接受来自三个势力的委托.町人,青门组,奉行所.
从中也可以了解到各个势力之间的关系..町人是社会最低层的..接受着来自青门组,奉行所的双重压迫.青门组现在是流氓组织,和警察局性质的奉行所是死对头..而实际上还有来自幕府的势力..游戏的 14 个结局也就是以这四个势力为基础分为四大类.
因为实际接受哪个势力完全由自己决定,所以某方面和 GTA 是比较象.当选择了一个势力后,并对该势力的贡献到一定程度后,相对势力的人就会和你发生冲突.举个例子,如果你滥杀无辜到一定程度,(也就是传说中的屠城..= =)走到大街上人们见到你就会做鸟兽散..所有的商店都不会卖给你东西..包括游郭..被奉行抓住还会被送到监狱..
其实每个势力的剧情都是值得体会的...反正在下就是每种通了 M 遍..剧情就先扯到这里,召唤 FANS 讨论,未体验游戏的回去玩,没听说过侍道 2 的去淘盘..抛砖引玉,自己体验最高.(不要指望在下写剧情小说...>_<..想看的话某期 UCG 上有..DR 没买不知道有没有..)

下面是对游戏除了剧情这个游戏要素外的其他要素的分析.关于游戏的类型,官方给出的是"時代劇アクションアドベンチャー"即时代剧动作冒险..时代剧应该是体现在剧情上的,而对于这个游戏的游戏类型也不能简单的定义..包含更多的游戏类型的要素,是现在游戏的趋势..
游戏的舞台就是天原.这里分为几个町,以天风为中心.发展剧情要四处跑...这里贴几张场景图..虽说是日本文化和外国文化交汇的地方,但是建筑的日本风味还是很浓..










游戏另一大特点就是丰富的刀藏..关于刀藏,在下是个伪非,不过甚是喜欢收集(原来写过龙背上的骑兵的武

器物语,收录在这里:对那个游戏感兴趣的也可以去看看)..游戏中的刀种类繁多,而且入手方法也全然不同.也的则复杂得 BT..主人公本身并没有攻击招式,只要装备上不同的刀就可以使用这把刀上的招式.而每把刀都不是上来就可以使用全部招式的.而是加入了成长要素.这里的成长指两方面..刀技能的成长和锻造...技能成长在下没有深入研究..应该是和刀的使用时间有关系吧..锻造这个后期想弄出好的来就比较需要 RP 了..看墙上的横幅...一槌入魂...- -b..可怜的是刀被折断了...完全的..未够班..





在下最得意的一把刀,就是**神仏捩 美帝骨**..京次郎大人的爱刀的改造版..绚烂的步法...酷到极点的红大吟酿..
现在我打着字就激动得不行 ing...这里放出红大吟酿的截图..口水呀...





不过一个需要注意的地方是改造出一把好刀后桩好不要没事就带着..因为一旦你被杀死..你拿的那把刀就会

被拿走..再也找不到了..而且就算不会被打死,长时间使用万一不小心硬度被打掉了一格..也会很伤心的吧...
我的一把神仏拵 金毘羅伐折羅..攻击上 200 结果被同学拿去用..硬度掉了一格...搞得我拿过来手柄在游戏中大开杀戒...同学们呀..血的教训呀...= =





一骑当千..

附送刀的图鉴~



居合刀



雉刀



钩爪



二刀小太刀



二刀流



中段刀



片手刀

收集育成意味着游戏时间的成倍上升且乐此不疲.此外,游戏引入了隐藏要素和称号.这个和上面的收集比起来就简单多了.有比较快捷地赚取点数的方法.有个称号的达成方法体现了制作者的恶趣味...比如鬼畜王...=
=
游戏加上隐藏的主人公和饰品..恶搞的地方真的是不少..





游戏难度不高..因为有那个类似金手指一样的秘籍存在..

再说点关于游戏的操作..因为每把刀都有自己的动作,所以在游戏过程中可以一直保持兴奋点..不象一些ACT 操作熟悉了之后缺乏变化.战斗系统中的那个类似弹一闪的动作(如下图)似乎有点破坏平衡性..不过这样的爽快感十足.还是看自己的喜好了.用华丽的连续技或者一击必杀,都由玩家自己控制..



弹一闪发动...~

游戏引入了时间要素..不同的时间能触发不同的剧情的.气力和体力不够可以用睡觉来回复..注意不要睡过头了,错过对剧情起到关键作用的时间就惨了...





说了这么多优点了...来拍两块砖.读盘过于频繁和缓慢了....画面方面还不能算是很优秀..游戏的地图太小了...来回就这么几个地方..而且地点间的移动靠的是光标的移动..探索野外的要素被删除了...还有就是游戏内的时间就只有 10 天...

游戏离大作还有很长的路要走...

这个游戏是我高考后的暑假玩的..写文纪念一起奋斗的朋友 lain....

最后送出几张有意思的截图..



介就是千刀万剐..= =



再喝一壶...



大...刀...



头呀头..



报爸爸的仇~

==

侍道 2 结局攻略

注意:对于事件以外的重要人物(中村宗助,团八等)最好不要随便杀害,引起特定势力的厌恶会对剧情产生影响,从而不能引起一些事件的发生.

ENDING 1 （少女篇）
21 日朝在大手门选择「こんなにうまい握り飯は～」帮助少女.21 日到 24 日日中去天风町见到团八和舞风,并在町外れ教少女写字.在夕天风町花 1000 文给舞风.25 日日中大冢町选择「よし、祭りに行こう」.祭典的战斗中要保护她不被杀死.27 日朝去大塚町,28 日日中去天风,夜或者 29 日未明去青門屋敷,29 日日中去天风,之后去奉行所救出少女.

ENDING2 （少女篇）
在 ENDING1 路线基础上，28 日夜或者 29 日未明去青門屋敷.选择「何故さょを～」和「わかった手を引く」.

ENDING3 （少女篇）
在 ENDING1 路线基础上，26 日的祭り看着少女被杀......

ENDING4 (奉行篇)
21~23 日日中去奉行所与武藤交手.24 日日中去大塚町,26 日的祭り 选择「わかった力をかそう」27 日日中去奉行所夜里在柿沼町选择「御公儀など、俺には～」杀死保野和奈美,28 日日中去町外れ,29 日日中去讨伐奉行所.

ENDING5 (奉行篇)
ENDING4 的路线基础上，27 日夜去柿沼町。选择「金をくれ」.武藤出现后选择「なぜ金をうけっとった？」. 全部击破.

ENDING6 (青门篇)
21~22 日日中去青門屋敷,之后去 鹿野町,然后回到青門屋敷.22 日夜去青门，之后去鹿野町.24 日日中去

青门，之后去鹿野町.26 日夜在青門屋敷发生事件,27 日日中去青門屋敷.之后去鹿野町,选择「それもまた一興か」和京次郎战斗.28 日日中到夜在青門屋敷和半左衛門决战.

ENDING7 (青门篇)
在 ENDING6 的路线基础上,27 日日中去青門屋敷.之后去鹿野町,选择「その手にのるものか」.28 日去青門屋敷.

ENDING8 （かすみ篇）
21~22 日日中去青門屋敷,之后去 鹿野町,然后回到青門屋敷.22 日夜去青门，之后去鹿野町.24 日日中去青门，之后去鹿野町. 在大塚町帮助町人.25 日去青门，之后去沼田町.26 日夜战斗后选择「その娘に手を出すな」.27 日日中去鹿野町,夜里去大塚町.28 日日中去青門屋敷,29 日日中去青門屋敷选择「京次郎を狩る」和京次郎战斗.

ENDING 9 （かすみ篇）
在 ENGING8 路线基础上，29 日日中选择「この町を出ようと思う」

ENDING 10 （かすみ篇）M
在 ENGING8 路线基础上，29 日夜去青門屋敷.

ENDING 11 （幕府篇）
26 日前不满足以上路线的条件
27 日朝杀掉 半左衛門后选择「興味がない」

ENDING12 （幕府篇）
过程同上，最后选择「それも一興か...」

ENDING 13 （幕府篇）
在 ENDING1 的路线基础上，30 日朝去大塚町杀掉奉行后选择「興味がない」

ENDING14 （幕府篇）
过程同上，最后选择「それも一興か...」

附录



决斗版攻略

决斗版秘籍

★体力回复
游戏中暂停,按住 R1+R2 快速输入↓↓↑↓←→□
★気力回复
游戏中暂停,按住 L1+L2 快速输入→↑↓←↑↓□
★所持金增加 500 文
游戏中暂停,按住 L1+R2+□快速输入←→↓↓↑↓→→←○
★硬度回复（完全版追加）
游戏中**拔刀状态**暂停,按住 L2+R1 快速输入↑→→←→←←→↓

★店里商品追加
天原地图画面菜单状态下,快速输入 L1,R2,L1,R2,L2,R1,○
★开始时角色变更
游戏开始光标在名字那栏时快速输入 L1,R2,R1,L2,L1,R2,R1,L2,□
听到音效后按十字左或者右。

決闘版追加刀 列表

名称	种类	攻/防	质
木刀	中段	-200/0	3/10
霊魂砕き	中段	-200/100	1/12
輪廻	居合	10/20	1/11
鷲羽斬	忍者	0/0	2/11
灰嵐土	忍者	80/0	2/11

決闘版追加刀入手方法(全部要在难度むずかしい状态下获得)

名称	入手方法
木刀	鹿野町的門弟。
霊魂砕き	鉄生、短时间内击破。
輪廻	清満出现.病弱的父亲。
鷲羽斬	隠密。
灰嵐土	おぼろ。

对了,据说(还没入手)系列最新作没有了 2 代的感觉..不知道是好是坏..

等待,真正侍之道的回归和发展..



从北欧神话到《北欧女神》

最爱 lenneth

＾　＾很高兴呢～再过一个月《北欧女神ＳＩＲＭＥＲＩＡ》就要发售了。鄙人最最喜欢这个系列的游戏～在此就献上拙文一篇表示庆祝吧。

十多年前寒冷的夜晚，伴随着雪白的花瓣迎风飘起，依偎在少年的怀中，〝和ＬＵＣＩＯ在一起真得很开心，但伤心的回忆却更多，我希望全部把它忘记。。。。。。〞少女在留下了最后的一句话后便永远离开了这个世界。。。。。。充满着怨恨和无助的眼神逐渐模糊，少年只有仰天长啸～感叹天意弄人，那是一场噩梦，将少年本已编织好的美好梦想彻底击碎了。难道他（她）们之间真得就这样结束了吗？带着这样的疑问《北欧女神》的序幕就此拉开了。

游戏是以北欧众神之王——ＯＤＩＮ从智慧巨人ＹＵＭＩＲ那得知〝诸神的黄昏〞即将来临从而派遣〝命运三女神〞之一的ＬＥＮＮＥＴＨ去人间寻找适合的战士灵魂藉以达到增强ＡＥＳＩＲ神族战力的目的来展开的。在这里不得不赞一下ＴＲＩ－ＡＣＥ对序幕的编写， 北欧神话与其它民族神话最不同的特点在于：毁灭和同归于尽（这点在〝诸神的黄昏〞中体现的淋漓尽致），它在描绘宇宙毁灭的幻想是如此的沉痛，悲壮。地球上所有的神话几乎都不可与其相比！死亡和不断轮回也是北欧神话的一大特点，而ＴＲＩ－ＡＣＥ也恰恰迎合了这一神话特征，故这个头开得真是相当出色啊！～～

随着情节的推进，我们的ＶＡＬＫＹＲＩＥ大人＾　＾（以后简称小ＶＶ）在历尽了种种磨难，体会到了世间一切的善与恶，真实与欺瞒，顿悟与仇恨之后，对于自己的身世产生了一点小小的疑问。而这一切又因为ＬＵＣＩＯ的出现而达到了高潮～虽然明知人与神之间有不可能跨越的障碍，爱情是没理由成立的，但ＬＥＮＥＮＴＨ仍然在内心深处希望能与ＬＵＣＩＯ再次相见。。。。。。游戏的最后，ＬＵＣＩＯ被ＬＯＫＩ利用并最终失去了生命，而我们的小ＶＶ也由于发现了遗留在铃兰草原的耳环而恢复了所有的记忆，ＰＬＡＴＩＮＡ的往事不断涌上心头。。。。。。但由于ＯＤＩＮ的权威是绝对不容挑战的，恢复了记忆的小ＶＶ被封印，大姐ＥＡＲＬＹ顺利取代了她的位置。而她的灵魂同时也为了守护耳环而被ＥＡＲＬＹ打得粉碎。。。。。好在她人缘好－　－ＬＩＺＡＤ的出现也让事情发生了转机，（谁让人家喜欢你呢～）在大家的共同努力下小ＶＶ终于重生了！〝ＬＵＣＩＯ。。。。。。为什么你会被杀死？我怎么做才好？连补偿的事也不能做。。。。。。也不能返回头。。。。。。不要。。。。。。这样。。。。。。〞当小ＶＶ跪倒在铃兰草原为自己的无能为力而悲伤不已时，玩家们的内心也一定受到了深深地震撼，为两人的遭遇而黯然神伤。。。。。。游戏的结局是我们早已遇见的到的〝诸神的黄昏〞，不过主角换成了我们的小ＶＶ大人～在拥有了创造之力的ＬＥＮＮＥＴＨ面前ＬＯＫＩ被彻底地打败了。女神终于打破了传统的枷锁，与自己所爱的人走在了一起，谱写了属于自己的爱情！＾　＾

人物介绍：

１．众神之王　掌管万物的领袖——ＯＤＩＮ

游戏里：ODIN

拥有一半人类血统的半人半神之神
因此受到其他神的鄙视
但他得到神本来没有的力量
人类的血给他成长的力量

正如游戏中的这段注解，ＯＤＩＮ是一个半精灵。拥有人类血统的他具备了人类的成长能力，这有别于其他的神，神本身是一个完全体，自身不能成长。所以ＯＤＩＮ能够最终凌驾于他们。在创世战争后其成为了众神之王，并创造了两种人类及世界。在游戏之初ＯＤＩＮ盗取了人间至宝——龙宝玉放置于ＶＡＬＨＡＬＬＡ。这最终引起了人类世界的混乱，长年的战争导致了无数英勇的战士相继牺牲。（当然这就

是ＯＤＩＮ所期望看到的，也是盗取龙宝玉的真正目的）随后他派遣ＶＡＬＫＹＲＩＥ前往人间从这些牺牲者中选取合适的英灵送上ＶＡＬＨＡＬＬＡ以充实战力。。。。。。不过最终就如正统神话中一样，"诸神的黄昏"是无法避免的。ＬＯＫＩ在偷取了龙宝玉之后用其杀死了ＯＤＩＮ。—　—（自作自受。。。。。。）

神话里：ＯＤＩＮ是北欧神话中的至高神，他创造了北欧的人类，掌管死亡，战斗，诗歌，魔法及智慧等等。他手持的枪是由世界树的枝作成无敌的流星之枪"昆古尼尔"，枪身上刻着神圣的契约："持有此矛者，将统治世界"，这就是他成为神王的理由。平时的ＯＤＩＮ配带着德劳毗尼尔饰环，胯下驱驾着八足神马，双肩上栖息着两只乌鸦胡晋（意为思想）与穆宁（意为记忆），左右跟着两条狼格里（意为贪欲）和弗莱基（意为暴食），在北方的世界巡视。奥丁只有一只眼睛，但是可以发出如太阳般的光辉。另一只眼是在为了获得究极智慧时，为了喝到世界之树下的智慧之井密密尔泉的水而自残的。神话中，奥丁用自己的长矛将其钉在世界之树上，苦苦煎熬了九天，最终学到了九首诗歌和十八种法术。他住在阿斯加尔德的英灵殿中---他的宝座就在那，那儿他可以看到九个世界的芸芸众生；他也常去瓦尔哈拉神殿，英勇战死的烈士们将在那光荣地接受奥丁的褒奖，等待着为最终圣战的到来而战。北欧神话中的神是不完美的，其本身也要面临灭亡的命运，记得有首诗是描写奥丁的苦难的：
I know that I hung on the windy tree

For nights,

all of nine Wounded byspear - and given to Odin

Myself to myself

On that Tree

And no man knows where the roots of it run

None gave me bread

None gave me mead

I peered down

I took up the Runes

Screaming of need I took them

And fell back hence
　　奥丁在阿斯加尔德有三处宫殿，其中有一个，位处格拉希尔（ＧＬＡＲＳＩＲ）树林之中，名为瓦尔哈拉（ＶＡＬＨＡＬＬＡ，英灵殿），有五百四十个大门，每个门宽可容八百位战士并排进出。正门上方有一个野猪的头和一只鹰；这鹰的锐目能看见世界的各方。宫殿的四壁是由擦得极亮的矛所排成，所以光明炫耀；宫的顶是金盾铺成。宫内的座椅上皆覆以精美的铠甲，这是奥丁给他的客人的礼物。凡是战死的勇士，所谓恩赫里亚（ＥＩＮＨＥＲＩＡＲ），为奥丁所器重者，皆得入此宫为上客。由于他知道未来之事，从而了解到诸神将来会有不可逃避的劫运，即——"众神的黄昏"。从此他便命令ＶＡＬＫＹＲＩＥ们往返于人神两界挑选合适的英灵们为即将来到决战做准备。但最终他还是被芬利尔狼活吞了下去结束了传

奇的一生。

２．ＯＤＩＮ的侍女，为了收集战士灵魂而来到地上的战斗女神——ＶＡＬＫＹＲＩＥ

游戏里：ＶＡＬＫＹＲＩＥ

在人类和神的记忆间动摇的女神

拥有三个不同的精神

拥有在神和人之间轮回转生的特性

真正的力量还是未知数

在这里就特指主角——ＬＥＮＮＥＴＨ。其本身实际上是少女ＰＬＡＴＩＮＡ的转生，受ＯＤＩＮ之命前往人间寻找合适的战力并将之送上ＶＡＬＨＡＬＬＡ，其双手所拥抱的即是在战斗中阵亡的强者灵魂，对于掌管人类生死的ＶＡＬＫＹＲＩＥ来说，弄污了灵魂的东西便是敌人。诸如那些恶魔，不死人之类的皆是需要净化的！

在历尽了人间的悲欢离合后，小ＶＶ终于见到了那个人——那个曾是自己前世青梅竹马的少年：ＬＵＣＩＯ。"以前曾有人留下我就死了，如果我再次被留下。。。。。。"对于至死仍不忘ＰＬＡＴＩＮＡ的ＬＵＣＩＯ来说，或许他并不知道自己的人生将会因此发生巨大的改变。随着剧情的展开，两人再度回到了故事的发源地——铃兰草原。微风依旧夹杂着雪白的花瓣迎面袭来，同样的地点，同样的两人，但却早已不是当年的青梅竹马了，"能否摘下头饰？"在确认了ＶＡＬＫＹＲＩＥ的容貌之后，ＬＵＣＩＯ再度陷入了深深的自责之中，"是因为我，她才会死的，如不是我勉强把她带走。。。。。。"在看到了ＬＵＣＩＯ悲伤的眼神之后，小ＶＶ毫不犹豫地吻向了他，因为她深知如果英灵们的心中带着障碍前往神界的话必将招致死亡！那一刻，过去的辛酸回忆一起涌向ＬＵＣＩＯ，眼泪不住地留了下来，但这已不再重要了。"对不起，我爱的人和爱过我的人，再见了。。。。。。"或许现在的ＬＵＣＩＯ可以安然地踏上神界的土地了吧～

游戏的最后，ＬＥＮＮＥＴＨ取回了失去的记忆，并在终末战役中成功打败了万恶之源——ＬＯＫＩ，成为了新的创世主。与ＬＵＣＩＯ幸福地生活着（应该是吧－　－｜｜）

神话里：瓦尔基里是奥丁侍女们的统称。这些少女有的是奥丁自己的女儿，如有名的布伦希尔德（ＢＲＹＮＨＩＬＤ）；有的是人间国王的女儿（感觉有点像２代里的ＳＩＬＭＥＲＩＡ），有的是敬奉诸神的贞洁少女。古代的北欧人相信这些女武神是奉了奥丁的命令，到世间战场上挑选勇敢的战死者，带到瓦尔哈拉宫殿中享乐，以备将来"诸神之黄昏"降临时，和诸神一起参加那最后的决战。

瓦尔基里们都是年轻貌美的少女，有着漂亮的白臂酥胸和飘扬的金黄长发。她们戴着金盔或银盔，穿血红色的紧身战袍，拿着发光的矛和盾，骑小巧精悍的白马。这些白马其实象征着天空的云彩。它们驰骤于空中，奔过那道长长的虹桥，不仅背负着它们那美丽的主人，而且也要背负战死的勇士。传说瓦尔基里们不单在陆地的战场上挑选勇敢的战死者，她们也到海上，从沉没的大龙船里挑选将死的勇敢的维京人。在瓦尔哈拉宫殿中，这些维京人享有和陆地上的勇士同样的待遇。

瓦尔基里们的领袖是爱神芙蕾雅或命运三女神中的诗蔻蒂。平时在天上的瓦尔哈拉宫里，瓦尔基里们的任务就是侍奉那些在瓦尔哈拉里刻苦训练的英灵战士们，在历经一天的艰苦奋战后，勇士们便会坐在巨大的宴会厅里，等待享受一顿丰盛的晚宴。而瓦尔基里们此刻便会脱下血污的战袍，换上雪白的长衣，露出美丽的臂膀，拿出天上的酒肉来请这些恩赫里亚们尽量啖饮。

当然除了寻找和侍奉英灵们外，她们也有属于自己的生活。瓦尔基里们时常去人间游玩。那时，她们披上鹅毛的羽衣，化为天鹅；遇见清澈的溪流时，她们常常会脱下羽衣，到水中洗澡。那时，若被人看见，藏起她的鹅毛羽衣，便可以留她住在地上。若要强迫她为妻，也可以办到。相传瓦尔基里中的一员：希格

露恩（ＳＩＧＲＵＮ），在挑选勇敢的死者时狂热地爱上了希格蒙德的儿子赫尔吉，敬佩他的勇敢，公开找到他，愿做他的妻子。在赫尔吉死后，希格露恩在他的坟前流了很多眼泪，悲悼她的丈夫。之后不久，赫尔吉就穿过虹桥到瓦尔哈拉，为恩赫里亚的首领，和赫尔吉永远住在一起，直到世界末日，诸神之黄昏的那天。

３．心谋远虑，怀着仇恨之心的火与恶之神ＬＯＫＩ

游戏里：ＬＯＫＩ
ＡＥＳＩＲ神族和ＶＡＮＩＲ神族之间所生的神
因此受到两族的鄙视
是非常不安定的神
他既聪明又残忍
在心底中憎恨所有东西

ＬＯＫＩ是一个心机很重的神，由于是ＡＥＳＩＲ神族和ＶＡＮＩＲ神族的混血儿，一直受到两个神族的轻视，所以一直在想方设法报复他们。他先是利用ＬＵＣＩＯ对ＶＡＬＫＹＲＩＥ的思念盗取了龙宝玉并将罪名施加予ＬＵＣＩＯ，然后和芬利尔狼　魔龙ＢＬＯＯＤＶＡＩＮ一起消灭了两大神族，直接制造了〝诸神的黄昏〞不过最终还是死在了ＬＥＮＮＥＴＨ的创世神剑下，成就了新创世主的诞生。可以算得上是个既可恨又可悲的角色。。。。。。

神话里：洛基原先并不属于亚瑟神族，而是冰霜巨人的后裔。但是在很久以前，洛基和众神之主奥丁有缘成为结义兄弟，因此后来在亚萨园中成了众神的首领之一。洛基貌似和善，实则性情诡谲，经常惹事生非，开头他只是为戏谑而戏谑，如偷偷地剪下西芙的头发。后来他肆无忌惮地为非作歹，给亚萨园带来很大的麻烦。但他却又经常能够凭借他的智慧和计谋，为众神排解困难，因而屡建奇功。因此，洛基是一位在亚萨园中举足轻重的人物。洛基外貌仪表堂堂，面容英俊而高贵，在诸神和巨人中有不少情人，他的第一个妻子是古莉特（GLUT，炽热），生下两个女儿：爱莎（EISA，余烬）和艾米莉亚（EINMYRIA，灰）。他的第二个妻子是安格尔波达，是一个生性极为怪异的女巨人，生的孩子就是芬利尔狼、世界之蛇尤蒙刚德和冥界女王赫尔。最后由于设计害死了备受众神喜爱的光明神巴尔德而引起了公愤，被雷神托尔抓住后禁锢在地下的洞穴中，用他的儿子纳尔弗的内脏作为绳索将其死死扣在巨石之上。后又召唤女巨人斯卡蒂让她将一条毒蛇缚在洛基头顶上方的岩石上，使毒液能够滴在洛基的脸上，使其永远受到毒汁腐蚀之苦，直到〝诸神的黄昏〞。

4．掌管创造和丰裕的日之神 FREY

游戏里：是ＯＤＩＮ的主要辅手，拥有非常冷静的性格。时常照顾ＶＡＬＫＹＲＩＥ，把她当好朋友看待。是一位非常美丽且强大的女神（你没看错。。。。。。在游戏里她确实是女的　－　－|）对于ＯＤＩＮ的命令从不怀疑，忠诚之心可鉴日月。当然ＯＤＩＮ也很器重她并最后为其而牺牲在龙宝玉的强大威力下。。。。。。（真是好主子～）

神话里：ＦＲＥＹ并不是亚瑟神族，而是华纳神族。他是涅尔德的儿子，这两神族在远古曾经发生战争，不分胜负。最后为了平息这场纷争，两个神族决定互相交换人质。ＦＲＥＹ就这样来到了亚萨园。阿瑟加德的诸神很欢迎他，给他美丽的亚尔夫海姆（ＡＬＦＨＥＩＭ），让他管理那些如蝴蝶般飞舞在花草之间的小小的精灵（ＥＬＦ）。他有一把宝剑，光芒四射，能腾云驾雾，被称为无敌的胜利之剑。（后来为了

感谢史基尔尼尔促成他与吉尔达的婚姻而转送给了他）他还有一只金毛的野猪古林布尔斯提，是侏儒勃洛克送给他的礼物。这野猪的金毛，一方面是象征着金色的太阳光，另一方面也象征着五谷的成熟，所以ＦＲＥＹ也就被称为丰裕之神。除金毛野猪之外，他又有名为勃洛度格霍菲（ＢＬＯＤＵＧＨＯＦＩ，血蹄）的好马，以及云船斯基德布拉德尼尔，这船号称必要时可运载所有的神和他们的武器。同样为上面提到的那个侏儒与ＬＯＫＩ打赌时所打造。其最终在"诸神之黄昏"时死在火焰巨人苏尔特尔的火剑之下。

５．ＦＲＥＹ的孪生妹妹：爱与美之神——ＦＲＥＹＡ

游戏里：由于出场次数实在太少，目前只知道她是ＬＯＬＩ一只－　－｜｜，非常单纯，不懂事故。称ＬＥＮＮＥＴＨ和ＦＲＥＹ为姐姐并且非常敬重身为ＯＤＩＮ左膀右臂的ＦＲＥＹ。最后还是想说她的戏份真得是少之又少。。。。。。在这里鄙视一下ＴＲＩ－ＡＣＥ～

神话里：同ＦＲＥＹ一样为了结束战争被派送到了亚萨园，是他的妹妹，春天女神，也是爱神。她十分慈祥，最为人所爱戴，因为冰天雪地里的人们热切盼望着春天的来临。她在亚萨园中享有和众神之后芙莉嘉同样崇高的地位，诸神惊羡于她非凡的美貌，将弗尔克范格（ＦＯＬＫＶＡＮＧ）之地及一座名为瑟斯瑞尼尔（ＳＥＳＳＲＹＭＮＩＲ）的宫殿赏赐给她。芙蕾雅的美丽是亚萨园的骄傲，在全部九个世界中也无与伦比。因此，不自量力的巨人不时地觊觎芙蕾雅的美色，企图把她娶到巨人国中去。巨人国中最伟大的工匠就为了芙蕾雅而为亚萨园建造起了高大的围墙；而巨人首领塞留姆则为此盗走了托尔的神锤，也为此丢了性命。芙蕾雅也温情如水，众神的欢宴如果没有芙蕾雅往巨觚里斟上美酒，就将变得索然无味。芙蕾雅在华纳海姆中是她的兄弟ＦＲＥＹ的妻子，到亚萨园后嫁给了一个亚萨神奥都尔。芙蕾雅很爱她的丈夫，他们生了两个女儿，一名赫诺丝（ＨＮＯＳＳ），一名格尔塞蜜（ＧＥＲＳＥＭＩ），是极美丽可爱的两个女孩子。但是，奥都尔的爱情却没有那么专挚。和芙蕾雅同居一久，奥都尔厌了，经常离家远行，而且长时间没有音信，时时让满腔温情的芙蕾雅非常伤心；而芙蕾雅也常常到各个世界中去寻找这薄情的奥都尔。美丽的芙蕾雅在各地伤心流泪的时候，她的泪水如果渗进了石头，石头就会变成金子。这也是为什么世界上有金子的原因，也是为什么有的地方把金子称为"芙蕾雅的眼泪"的原因。芙蕾雅不仅是爱情女神，职司人类的爱情和男女之间的山盟海誓，也是和奥丁、芙莉嘉一样为亚萨园的命运和安危时时操劳的神的首领。有时候，当华尔克莱们选择来人间的牺牲战士时，也有一半交由芙蕾雅，由她在她的宫殿里进行训练。

————————————————神话中的分割线———————————————————

其他事项：

１．关于冥界女王——ＨＥＬＬ

是洛基的女儿，生于寒冷北方的尤腾海姆。由于ＯＤＩＮ拥有预知未来的能力从而得知洛基的３个孩子将来会祸害整个世界，所以将他们骗到亚萨园加以监视。ＨＥＬＬ就是其中之一。她的样貌十分可怕。她继承了父母左右各半的形态，身体的半边是承自洛基的、美丽可爱而又充满活力的女性形象，而另半边则是承自巨人的、丑陋畸形腐烂衰朽的躯体。ＯＤＩＮ将她打入了尼弗尔海姆，使其管领幽冥世界。赫尔的国度，即所谓冥国，离人间极远，有名的速行之神赫尔莫德骑了奥丁的八足天马史莱普尼尔，尚且跑了九个日夜才到达吉欧尔河。这条河是尼弗尔海姆的边界，河上有镀金的水晶桥，用一根头发吊住。每个因疾病或衰弱而死亡的人都必须穿过"赫尔之门"前往赫尔的宫殿埃琉德尼尔。

２．关于命运三女神

游戏中的命运三女神是指：ＥＡＲＬＹ　ＬＥＮＮＥＴＨ和ＳＩＬＭＥＲＩＡ。这不过是ＴＲＩ－ＡＣＥ自己ＹＹ的。在正统神话中并不存在这３人。北欧神话里的命运女神统名为诺恩（Norn），她们不是诸神的隶属，也不是他们的同僚；诺恩们的判决是连神也必须服从的。她们决定了诸神的命运，也决定了人类

的命运。这三个神分别为乌尔德（ＵＲＤ）、贝璐丹迪（ＶＥＲＤＡＮＤＩ）、诗蔻蒂（ＳＫＵＬＤ），由于三姐妹代表了时间的三种状态，所以长姐乌尔德是老而衰颓，常常向后回顾；二姐贝璐丹迪则正当盛年，青春、活泼、勇敢，目光直向前方；至于小妹诗蔻蒂呢，通常是密密地躲在面纱后，不示人以真相，脸向着的方向和乌尔德相反，手里拿一本书或一卷纸，都是不打开，以表示未来是神秘不可知的。每天都有神来找这三姐妹谈话，问以各种事情，求她们给以指点。甚至奥丁自己也常到乌尔达泉边听这三姐妹的忠告。除了关于诸神及奥丁自身的命运以外，诺恩们有问必答。命运女神的工作是料理人类的生命线。三姐妹中最年长的乌尔德，通常从纺线轴上把生命之线纺织出来，这样，人类也就有了生命。年龄次之的女神贝璐丹迪负责用手捻线，测量出每个生命应有的恰当长度。可是，贝璐丹迪是个喜怒无常，性情大起大落的女神，这样，她捻出来的命运之线有时匀称美丽，有时却粗劣丑陋。人类的命运因此也不尽相同，有的人一生幸福快乐，有的人却命运悲苦。同样，她测量出来的生命线长度也不尽相同，因而有的人长寿，有的人短命。最年轻的诗蔻蒂的工作相对要轻松多了。她手持一把剪刀，按照贝璐丹迪测量出来的生命线的长度，把它们一一剪断。当然，诗蔻蒂每下一剪，人类中就会有一个男人或者女人走完了他／她的生命旅程。

３．〝诸神的黄昏〞

在游戏中〝诸神的黄昏〞是由ＬＯＫＩ一手策划的。他手持龙宝玉率领芬利尔狼和魔龙轻易消灭了整个神族～给人一种神挡杀神，佛挡杀佛天下无敌的感觉。。。。。。正如游戏中的那首诗一样：

诸神之黄昏
就连神也不能知道
根据远古流传的传说
这代表不可以避免的灭亡
有众神之黄昏这意思的词语
但是
预言者并没有说出元凶

ＯＤＩＮ终究没有能够阻止这场劫难，这点倒是和正统神话中是一样的。

好了现在来说说真正的神话史诗吧：寒冷，可怕的无尽的冬开始了。先是飞下漫天雪花。继之从北方刮来咬人的冷风，地面覆盖上了厚厚的冰。这个可怕的严冬持续了整整三季，然后不但不消退，却又延长了更坏的三季（这叫做芬布尔之冬）。在刺骨的酷寒中，宇宙充满了战争和冲突的阴影，旷野的恶兽为了寻找食物四处徘徊。人们彼此不再宽谅互助，开始尽情地互相残杀。在这个充满罪恶与恐怖的世界，连大地也为之战栗，海枯地裂。被禁锢着的洛基、芬利尔狼，和地下冥土的恶犬加尔姆都振作精神，奋力挣扎，摆脱了缠绕他们身上的铁索。环绕〝中庭〞的大蛇尤蒙刚德也从海底泥床上醒来，翻腾着它巨大的身体，硕长的尾巴掀起巨浪吞没了〝中庭〞的山脉，海水直冲上〝诸神的国度〞的天空。从高山一样的巨浪中，大蛇昂起它巨大的头，全身都是毒斑，口中喷出的气息变成火焰烧焦了天空。火焰巨人苏尔特尔带着他的儿子们，从天上驰过。他们走上了虹桥，想直冲阿瑟加德，可是他们燃烧的马蹄太沉重了，只听一声响彻宇宙的巨响，虹桥断了。亚萨园的守卫神海姆道尔看到这种情景，立刻取出了密藏于世界之树伊格德拉修浓荫中的神奇号角，吹出紧急信号，以召集诸神和英雄。号角的声音响彻云霄，比雷鸣还清楚，向〝诸神的国度〞报告不幸的消息。 诸神的军队迅速地拿起武器，冲出有 540 个门的〝英灵殿〞，在维格利德（ＶＩＧＲＩＤ，暴战）旷野上布好阵势，开始迎击巨人们，圆盾与圆盾互相撞击，尖锐的长枪在空中飞舞，像密集的阵雨，喊声动摇天地。无数年的老仇现在一齐迸发；两方的人都出死力相拼。奥丁敌住了芬利尔狼，托尔对着巨蛇尤蒙刚德，提尔和恶犬加尔姆战成对手，弗雷和苏尔特尔、海姆达尔和洛基战在一处，其余的众神们和恩赫里亚们也显示威武。但是结局是早已注定的了，先是奥丁被芬利尔狼一口吞下，芙雷虽然骁勇善战但由于没有了胜利之剑最终仍不敌苏尔特尔，被火焰巨剑一剑穿心。海姆达尔稍占上风，可当他一剑砍死了洛基的时候，自己也伤重而死。提尔与恶犬加尔姆也得到同样的结果。托尔和巨蛇尤蒙刚德的战斗最为惨

烈，经过一番恶斗托尔终于一雷锤打死了这恶魔，可是巨蛇身上喷出的毒血也将托尔毒死。这时杀死芙雷的苏尔特尔，把手上的火焰投向天空，在红莲般的熊熊烈焰之中，"中庭"已成一片火海，劫火柱贯穿宇宙，浓烟卷没山顶，支撑宇宙的世界之树伊格德拉修也被火焰吞没而崩倒。 整个宇宙轰然毁灭。然而苏尔特尔的大火虽然烧毁了世界，却也烧毁了一切的恶；世界末日的暴风雨过后，极少数还活着的神都逃往南方去，死去的光神巴尔德尔和暗神霍尔德尔也复活归来。一对人类男女藏身世界之树伊格德拉修的树洞中，饮用晨露，生存了下来。 从他们脚下的大海中涌现出新的大地。 这片大地比已经毁灭的旧世界更美丽，绿意更深浓。世界得到了重生！

结束语：虽然《北欧女神》中还描绘了"不死者之王"ＢＡＭＵＴＨ这样一个活生生的角色，但在北欧神话中似乎并没有他的存在。。。。。。鄙人对他还是很感兴趣的～他的一切都是那么的神秘，他和ＳＩＬＭＥＲＩＡ的关系，他是如何与奥丁率领的亚萨神族战斗的，他究竟是怎么样的一个人？我都想知道～希望ＴＲＩ－ＡＣＥ能够在这次的ＳＩＬＭＥＲＩＡ篇中给个明确的答案吧～最后和所有热爱《北欧女神》系列的人一起翘首期盼 6.22 的到来,等待神作的降临~~~＾　＾
附上ＳＩＬＭＥＲＩＡ的玉照：

FF7DC 部分名词人物解疑 及 FF7 部分相关关键词回顾

kaoruyuzuran

《最终幻想 7 DC》推出以来，游戏便受到褒贬不一的评价，反差很大，正是由于本作是对《最终幻想 7》的追忆和后续交代，是对初代作的剧情补完，所以对初代作有深入了解的玩家自然对本作有很高的评价；而对于只是随着 FF7 慕名而来的玩家对剧情并不了解，单单是作为一个普通的动作射击游戏来看待的话，那自然会非常失望......

本贴将先对 FF7 中与 DC 相关的关键词与人物进行复习，然后再就 DC 某些剧情盲点，以及关键人物进行解析。

1. JENOVA: 来自于宇宙的灾厄,坠落于北之大空洞 アイシクル区域(即那个雪山区域),寄生在当时的古代种セトラ身上,使古代种相继被感染. 现代首次在地底发现 JENOVA 的就是爱丽丝的父亲ガスト博士,当时他误以为<古代种=JENOVA>,但在遇上イファルナ(爱丽丝的母亲,现世仅存的古代种后裔)后化解了这种错误的见解. JENOVA 在 2000 年前从宇宙降下, 它是一种病毒(VIRUS),能力是能够模仿他人的声音与相貌.(所以有些人会被它模拟出的已死亲人的幻影所盅惑.)

2. REUNION:由宝条博士通过研究 JENOVA 的能力而提出的一种假说<JENOVA 细胞,即使被分断,也能 REUNION(再结合)>. 博士为了证明这种假说,将被认为是 REUNION 集合中心的<JENOVA 本体>占为己有(即神罗大楼里那个没有头的身体,头被 SEPHIROTH 在ニブルヘイム<CLOUD 的故乡>时拿走,并掉入了魔晄炉).但实际上 REUNION 的集合地是 SEPHIROTH 本体.

JENOVA 被分断的细胞移植到了<SOLDIER>和<SEPHIROTH COPY>的身上. 这些被移植的人从<REUNION 开始之时>就会向着 SEPHIROTH 走去(与之<再结合>). 但以这种反射行为最终到达 SEPHIROTH 本体的却只有被宝条列为劣等产物的 CLOUD... 但为什么小萨是集合地而 JENOVA 本体不是, 是因为小萨把本体的头拿走的缘故?是因为小萨的意念比本体更强的缘故? 这个理由还是谜.

3. 宝条博士: 神罗科学部门总管. 当知道 JENOVA 不是古代种后,疯狂地进行研究的罪魁祸首. 也是 SEPHIROTH 的父亲. 作为科学家的欲求与好奇心支配着他的一切行动,并继续着关于 JENOVA 的研究. 对于前辈ガスト博士心底有一种复杂的情绪,对自己实验不顾一切的执着令他获得了胜利. 但最终他也将 JENOVA 细胞植入了自己体内,对于要成为神一般存在的小萨来说他只是个负担... 要给他下定义的话:<扭曲的父亲>与<疯狂的科学家>是再适合不过的了.

4. 露克蕾西亚(ルクレツィア): SEPHIROTH 的母亲. 对于将骨肉 SEPHIROTH 应用于实验一直怀着后悔的想法,无时无刻不在自责(他还为将 CHAOS 植入了文森特体内而痛苦后悔,包括害死了小文的父亲在内的一大笔债,这也就是为什么她在 DC 的台词中有那么多的<ごめんなさい...>(对不起)了,请大家一定理解她...). 由于小萨实验的缘故自己也成为了不死之身. 悲剧性满点的她不愿与他人再有什么牵连,自己隐居了起来.(隐居在ルクレツィアの洞窟,即那个有很大水晶的洞窟,在 DC 中是被小文的父亲发现并被认为是星の淀即孕育 CHAOS 的场所... 在 FF7 中要用潜水艇从ニブルヘイム后面潜入那四面环山的湖才能发现的洞窟.) 后来她与曾经在タークス时代爱上她并再次在洞窟中找到她的文森特的话语中,她是这样说的<自己体内的 JENOVA 不让我死去, 和 SEPHIROTH 一样, 是无法简单死去的身体...>, 并向小文询问 SEPHIROTH 现在怎么样了,当听到小文说 SEPHIROTH 已死(善意的谎言)后,从洞窟中消失,后来的去向不明...(FF7 中完成这个支线后,小文就获得了终级 LIMIT BREAK---CHAOS... 而之所以要出现 DC 这部作品,我想和大家对露克蕾西亚后来到底怎么了,以前与小文到底发生过些什么,两人的际绊为何如此之深,这一

切疑问希望得到解答有关吧.)

复习了上面 4 点后，我取 FF7 中的重中之重，即 JENOVA 本体[/b]来进行下详细的说明。在 CLOUD 家乡ニブル山中的魔晄炉里小萨看到的那个 JENOVA 字样人体就是现时存在的 JENOVA 本体。而小萨血洗神罗时 CLOUD 在神罗大楼里看到的那个没头之身也是这个本体,只是被宝条从那个魔晄炉移动到他的研究室作为实验对象而已,而头早在小萨知道身世而因此发狂时被他拔了下来(说实话我觉得他有点恋母)...后来与之一起执行任务的神罗兵 CLOUD 为了保护 TIFA 攻击小萨后,本体的头和小萨一起落入了魔晄炉.

而 AC 里三人抢夺的头也就是这个曾经与小萨一起落入魔晄炉的头,记不记得 AC 一开始时原神罗タークス在北之大空洞打捞的东西,其实就是这个头,FF7 时虽然失踪了,但估计是被小萨一直保管着,最后带到了决战之地北大空洞并在决战之后留在了那里. 这也就是为什么 AC 三人组称其为母亲,称 CLOUD 为哥哥的原因,JENOVA 本体就是他们和 CLOUD 共通的母亲, 而露克蕾西亚只是 SEPHIROTH 的生母而非 JENOVA 本体,仅此而已。 只要弄清楚那些<SOLDIER>和<SEPHIROTH COPY>的共通母亲都是<JENOVA 本体>,你就不会在露克蕾西亚是否是 JENOVA 这个问题上茫然了!!!

接下来回到 DC 看一下其中的重中之重，露克蕾西亚，很多人会有这样的见解和疑问：

Q：我觉得露克蕾西亚是个笨女人，由于她的执着和无知造成了 SEPHIROTH 的诞生，以及间接地导致了メテオ浩劫的降临！

A：我的观点是：其实露克蕾西亚并不是一个笨女人,而是一个非常普通的女性,作为每个女性都会拥有的那一点任性令她做出了一个错误的决定,制造了一场浩劫!！不知大家还记得否,DC 中有一段文森特和宝条争论希望他不要将自己的孩子作为杰诺瓦计划的实验品的剧情,宝条臭骂了一顿小文,当时露克蕾西亚也在一旁,她最后质问小文,<你到底想要说什么?>,其实当时小文完全有可能让露克蕾西亚作出正确的决定避免メテオ浩劫(当然那样的话我的偶像小萨不会变那么酷,我的英雄克劳德也永远只是一个无名的神罗兵...现实点的话还要考虑当时宝条这个不安定因素,99%会强引之...其次野村兄也出不了世>_<),可是小文当时优柔寡断的性格以及现实中自己地位的制限注定了他的回答含糊不清：君の...(你的...)。 露克蕾西亚想听到是什么,是小文内心深处的真心话,为了保护自己最重要的人的骨肉而说出的真心话,以及内心的告白!!(宝条个电灯泡!!)女性的任性令露克蕾西亚听到小文那软弱的回答后立刻作出了决意：君には関係ないでしょう!(这事和你没有关系吧!!<你又没胆说出真意,你来劝阻什么,气死我了...>)

所以当时的一切环境与个人因素导致了 FF7 那场灾难的必然性!(戏剧性依旧,但我们可以看到,这一切因素令小文以爱情救世的偶然性荡然无存...)而红颜祸水这句中国成语也被得到了很好的体现,体现在了一个普通的女性科学家 ---- 露克蕾西亚悲剧般的命运中......

Q：SEPHIROTH 的生父到底是不是宝条？

A：很明显小萨的生父就是宝条,无论在 FF7 还是 DC 中都交代过了,只是不那么直接罢了. 就象我上文那个观点中说的,DC 中小文劝阻宝条与露克蕾西亚时软弱的表现令露克蕾西亚反击说这不关你的事,我没记错的话台词中还有一句<这和你没有关系,是我们两人的问题(两人指露克蕾西亚和宝条)>,当时宝条好像也应和了一句<对啊,这和你有 P 关系!>.

而小文当时显然被自己所爱的人说了那么一句无情的话后打击过深。剖析的深点的话,小文当时心底肯定想到露克蕾西亚你怀了宝条的骨肉<那就是小萨啦>,那种隐隐约约的男人被背叛的情结（其实他们两人并没有开始过,所以不能说是背叛,这也就是为什么我们说小文是单相思了...）,令悲伤的小文后来不得不支支吾吾地自语:私には関係ない...<和我的确没有关系...>.) 即使当时曾一度想鼓起的那一点勇气,在听到了那句把小文完全视为外人的话(其实是气话)后,一切都深深地咽了下去,这也就是为什么在遇到克劳德之前小文选择了逃避与沉睡作为赎罪...

顺带一提的是宝条那变态不仅将自己的骨肉作为实验品,更为了自己的研究与古代种他硬是搜遍全世界找

到了当时唯一的古代种后裔(爱丽丝的母亲,イファルナ，伊法露那)以及携其私奔逃离神罗监视至遥远僻村アイシクルロッジ的原神罗科学家(大家应该还记得,就是大雪山绝壁下那个村,后来克劳德还有段滑雪的小游戏. 那村中有爱丽丝双亲的旧居<山小屋>可以看当时他们录的影像来了解爱丽斯的出生),同时也算是宝条的前辈,杰诺瓦计划的起源者ガスト(加斯特,爱丽丝的父亲,最早开始研究行星生命,LIFE STREAM, WEAPON 以及古代种的原神罗杰出学者),更是强行带走了爱丽丝的母亲与当时尚小的爱丽丝, 并枪杀了ガスト... 爱丽丝悲惨的命运也就此展开......

深入 DC，我们来看一下贯穿整个 DC 的两个关键词<CHAOS>与<OMEGA> ,根据 OMEGA REPORT 与剧情进行分析：

CHAOS：是通往 OMEGA 的＜導き手＞(引导者=复苏 OMEGA 的 KEY),它起到一个媒介的作用,它通过狩猎这个行星中的生命来将生命之流也就是 LIFE STREAM 送往 OMEGA 沉睡之地(刚开始小白帝王通过电波向全世界宣言狩猎开始,并说了一大串<杀>法,以及寻求古代晶球(ANCIENT MATERIAL,即文森特所持,用来制御 CHAOS 的晶球),都说明了他的目的与野心就是让 OMEGA 苏醒!!

OMEGA WEAPON：是与 FF7 中所有 WEAPON 同样并且处于所有 WEAPON 之上的一种<行星自卫系统>,它本身无害无攻击性,它的存在是为了吸收行星中的生命枯萎后所化成的 LIFE STREAM, 而当吸收的生命之流超过一定的量(非常庞大的量)时,也就是预示这个星球受到的伤害达到一定程度时,自卫系统 OMEGA 启动(小白帝王抓了那么多未受 JENOVA 污染的人,就是把他们当作食物喂给 OMEGA 以达到那个量. 所以 DEEP GROUND SOLDIER 是猎人,而这个星球上没被选中的人即普通百姓都是猎物!),它的任务与使命是将这大量的生命之流汇聚而成的巨大生命体带往<星の海>,也就是宇宙,寻求生命新的发源地(寻求新的行星),而同时由于将如此大量的 LIFE STREAM 从我们克劳德居住的行星中带走,这个星球将不可避免地走向灭亡...... 这也就是为什么小文在 DC 的最后要拼尽全力去阻止那巨大生命体飞上宇宙了!

DC 主要反面角色简介：

1．纯白帝王ヴァイス: 具体背景身世在 DC 中并未交代,因为他也仅仅是被宝条那疯子利用的棋子和替身人偶而已. 但无庸置疑是他肯定是立于 DEEP GROUND SOLDIER 顶点的人物,拥有异常强大的实力,不然也不会被宝条那厮相中作为承载 OMEGA 的载体以及 REUNION 自己散布的断片的容器.

2．漆黑の闇ネロ: ヴァイス的弟弟. 具体是不是亲弟弟 DC 的剧情也未讲述. 他对兄长ヴァイス异常的崇拜(的确已达到了同人的境界...),也因此接受了宝条开出的条件,即帮助他复活ヴァイス,取而代之的是允许宝条将其断片在ヴァイス体内 REUNION<再结合>.(ヴァイス怎么死的,DC 中也只字未提...) 宝条利用ネロ对哥哥强烈的思念,骗取了他的信任,甚至让他认为ヴァイス真的回来了,借此利用ネロ为自己复苏 OMEGA 的计划出力. 但最后的最后宝条想成为 OMEGA 制御 OMEGA 的野心也是崩溃在ネロ的手中, 看透了宝条为人,欲取回兄长并想和兄长合为一体的ネロ污染了 OMEGA 本体,因为他是黑暗的象征,受过 JENOVA 细胞污染的 SOLDIER，而 OMEGA 本体是从以纯净的生命为原料而制造出的魔晄里孕育而生的(这也就是为什么从世界各地抓了那么多未受 JENOVA 污染的人的原因了,他们都是原料,OMEGA 的食物),当ネロ溶入其兄长ヴァイス的体内后,OMEGA 本体产生异变将宝条重组的断片排斥了出去,宝条也从此永远闭上了嘴!(他不仅猥琐还真的很啰嗦...)

DC 的 ENDING：ヴァイス与ネロ的合体承载着 OMEGA 最后进入了由魔晄炉聚集的大量 LIFE STREAM 的沐浴中, OMEGA WEAPON SYSTEM 也就此启动, 最终形态也就是我们小文面对的最终 BOSS 了.

小文打败 OMEGA 后,OMEGA 作为方舟的本能具现,欲带着大量的 LIFE STREAM 飞向宇宙,但最后的最后还是被我们的英雄文森特硬是拉回了地面, 美丽的 LIFE STREAM 之雨因此漫天飞舞,静静地回到了星球

的怀抱,而沐浴在这美伦美幻的景色中和 LIFE STREAM 一起回到了星球的怀抱与循环中的是安详地躺在破损的保护容器中依旧动人的シャルア ルーイ......（即 DG SOLDIER 将领之一后改邪归正的那 LOLI 她姐姐，独眼美人确定长眠。 算是 GOOD ENDING 中隐晦着的悲剧吧。但走的很幸福^^）

结语：说实话整部作品从整体上来看还是不错的,对 FF7 小文和露克蕾西亚的过去和现在做了很好的补完,剧情也算比较严谨,没有牵强附会骗钱之嫌,但由于系统变为 GUN ACTION,的确有很多缺点和弊病,但上手后爽快度还是有的,就让我们原谅 SE 在创新路途上的失败吧. 通关后我的确还有动力打二周目(即使在所有隐藏要素制霸的情况下),但当看到结尾大大的 END 字样时我恍然大悟并决定放弃,因为 FF 系列向来是没有二周目,所以打第二遍什么都不继承也在情理之中...
关于有些朋友问为什么在 G ENDING 里 GACKT 要叫ヴァイス弟弟的问题,其实理由很简单,就是我上文提到的[那些<SOLDIER>和<SEPHIROTH COPY>的共通母亲都是<JENOVA 本体>],而根据 G REPORT,GACKT 是与[S](我估计 S 就是 SEPHIROTH)齐名但一直都隐藏自己存在很少有人知晓的隐蔽在ミッドガル最深处的传说中的最强<SOLDIER>,而ヴァイス是 DEEP GROUND <SOLDIER>,那他们就都是由 JENOVA 这个母亲而诞生的,那自然作为传说中的前辈的 G 肯定叫ヴァイス弟弟啦^^!!

写了那么多，不知道对大家有没有用。我想至此应该不会再有什么剧情上的盲点了, ,FF7 补完计划就差 CC 了,我对 FF7 全部世界观的掌握也快完满了^^!!

在这里建议一些认为 FF12 剧情缺乏人物内心描写的朋友去玩 FF7DC，就象 SE 和田洋一说的那样，FF12 是一个如宏伟建筑般的作品（即因庞大的世界观而造成了不可避免地忽略个人的表现），所以必定会引起很多喜欢看细腻剧情描绘的亚洲玩家的反感，那我可以告诉你们，DC 秉承了 FF7 的剧情风格，虽然少不了耍帅肤浅的镜头，但那是野村的陋习，就让我们原谅他，将 DC 与 7 代原作联系静静地细心品味吧！

最后让同是 FF FAN 的我们一起期待 FF7CC，并祝它好运吧！

新时代的美妙香摈～点评<王国之心 2>

圣光之翼

作者：圣光之翼

本文原载于＜游戏批评＞2006 - 春季号，文字版权归《游戏批评》杂志及作者共有，严禁转载

千呼万唤，距离前作 3 年，SE 与迪斯尼联手打造的品牌大作＜王国之心 2＞，终于坐着圣诞老人的浪漫鹿车送到了早已望眼欲穿的玩家手里．国外媒体给出的令人咤舌的 39 分高分让所有对游戏素质抱有怀疑的人为之一震，绚烂无比的画面，天籁动听的音乐，深邃感人的剧情，乐趣无穷的玩法，丰富多彩的隐藏要素，以及那熟悉亲切的人物，这些令人欲罢不能的东东为我们展示出了一幅几近完美的画卷，so，在这个 ARPG 游戏已经不吃香的年代，KH2 的确打了一个漂亮仗，多年的等待换来的真是一杯美妙的香宾酒．

现今这个世界是个眼球时代，画面是吸引玩家掏银子的第一要素，KH2 在这方面可谓登峰造极，而且非常巧妙．在这个 CG 动画早已经不能当作画面主流的时代，如何有效地利用资源，也是考验厂商的一个课题．在 KH2 中我们看到的是，整个游戏，只有开场和结局这两段很有限的 CG 动画，通篇没有穿插一点动画，全部都是强大而逼真的即时演算配合适当的 CG 背景．在厂商神奇的演绎下，一个个各色各异的世界和人物展现在我们面前．黄昏镇美丽的夕阳，花木兰世界的古中国特色王宫，美人鱼世界的浪漫海底，加勒比海盗世界诡异的海岛，狮子王世界那一望无际的原野......这些原作中的特色美景都被完美地还原了出来．印象最深的还是圣诞惊魂夜的场景，墓地上方悬挂着的一轮皎洁硕大的月亮，配合墓地那昏暗的气氛，时刻透露出一股＂惊魂＂的感觉．人物表情也很到位，近距离建模做得很出色，人物的喜笑怒骂，欢乐，悲伤，惟妙惟肖，非常传神，几乎可以和 CG 媲美了．

音乐方面没什么说的，基本都很符合相应的特色，每个世界都有自己独特的曲调，不知 SE 请了多少迪斯尼的作曲家.....反正进入一个世界，还没用眼仔细看清楚，充满当地风格的音乐就第一时间传入耳中，比如阿拉丁世界，阿拉伯风格浓厚的曲子让我们犹如自己到了中东伊斯兰世界，配合那些宽松裤子小詹帽的阿拉伯人，还真是身临其境．美人鱼的演唱会可算是游戏音乐的最大亮点，分段演出的这场音乐会几乎贯穿了全篇，声优们的倾情演唱让人不能不佩服其诚意，结合战斗的那幕更是颇有＂可曾记起爱＂的味道．BOSS 战的音乐也都很紧张刺激，尤其是与 13 机关的那几个人的火并，充满动感的音乐让人热血沸腾．不知本作的 OST 有了没有，有机会的话一定要找来仔细地品味一下～～

吸引第一眼光的东东都已经具备了，游戏的核心---系统和各种要素也随着游戏的进行而逐渐展露了出来．道具，武器装备，魔法技能的习得....这些 RPG 基本的要素一个都不缺，还有特色的换装变身，召唤，合体技，连续技.....由此衍生出的一大堆玩法简直让人目不暇接，乐此不彼．

变身系统在本作相当拉风，依靠战斗来积攒变身槽，达到要求即可变成另一种服装，战斗力大幅向上，虽然有时间限制，但运用合理可以在关键时刻起到关键作用．几种服装也各有特色，红装出现时间早，攻击范围大，对付成群的杂兵不成问题，蓝装虽然很多人说鸡肋，但对付远处敌人配合魔法连射也能收到奇效，黄装的二刀流对强力 BOSS 的杀伤力不容小视......不过缺点也是明显的，最强的白装出现条件太苛刻，需要红蓝黄三种变身等级全满才有一定几率出现，这问题就来了，练级，好吧，练就是了，可这蓝装适用范围实在太小，平时用处不大但也要练，为了出白装玩家们不得不去硬着头皮去枯燥地练级，要不是有 BUG 简易练变身法，估计为这个暴走的大有人在.....还有那个莫名的黑色变身，不管变哪种服装都有几率出现，索拉像无心一样在地上爬来爬去.....要酷是真的，可不能用魔法和道具，没有经验值，也不能随意变回来，初期新鲜一下也就罢了，可后期 BOSS 战突然来这么一下就.....估计被这个冤死的玩家绝对不在

少数......总之这个变身系统很有特色，但还有待改进.

合体技方面比较华丽，索拉和每个世界的主角都有一套合作的必杀技，多是乱舞型的，攻击力不小，代价是消耗全部的 MP，因为 MP 可以随着物理攻击而回复，到不是什么问题，实用度还是比较高的. 至于召唤就没什么感觉了，因为也要像变身一样每种都去练才能发挥价值，嫌麻烦的人就干脆无视掉了，要是追究完美的话就得经常召唤出来玩玩喽.

既然是 ARPG，那打斗手感当然是很重要的. 本作的物理攻击基本上是靠圆圈键连打形成连续技，依靠装备技能提升段数和威力，再结合一些左遥杆和方块键来组成华丽实用的一连串组合连技，还有空中连技，上手容易，任何人都能体验到爽快的战斗. 另外不能不提的是本作战斗加入了很多三角键的特殊攻击，大多是针对特定敌人的特定攻击，例如对那种经常出现的球型胖子，防御力很高，正面攻击无效，而绕到背后将其打浮空后接一个三角击飞可对其造成非常大的伤害. 又如那场著名的千人战，满屏的无心排山倒海地压过来，在高难度下如果不依靠三角键的特殊攻击，相信很难撑过去，这场犹如无双战场似的 1VS1000 会告诉你，硬拼是行不通的. 这个系统的加入，和那随处可见的花样迷你游戏一样，大大丰富了游戏的策略性和趣味性.

说到迷你游戏，想想数量真是惊人，而且种类繁多，花样百出，随时穿插在游戏进行中，有时一不小心还真反应不过来呢. 最常见的当然就是积木船射击游戏了，去每个世界至少要玩一次，过了后还可以再挑战，最后还有 BOSS.....加上一堆五花八门的船改造升级和设计图什么的，这个小游戏拿出来单做一个游戏都够了. 还有带有迷你游戏风格的各类 BOSS 战，如阿拉丁世界的最终 BOSS，乘坐飞毯与 BOSS 周旋颇有空战游戏的味道. 又如加勒比海盗的 BOSS，要把 BOSS 掉出的 882 枚金币放回宝箱内才能攻击有效，掌握好时间差才能对 BOSS 造成最大的伤害......丰富多彩的玩法最大限度地提升了游戏的可玩性.

刚开始玩到 KH2 的时候很多人都奇怪，索拉呢？取而代之的是一个头型貌似克劳德的洛克萨斯. 带着一脸疑惑玩了下去，和塞法较劲 PK，为买车票辛苦地打工赚钱，寻找所谓的七之不可思议，赢得斗技冠军后与伙伴们坐在夕阳下吃冰激凌.....这是什么？这不就是我们身边普通而又快乐的生活吗？没有英雄，没有魔王，没有什么拯救世界，有的只是最温馨的生活. 而与娜米娜的相遇，和 13 机关的老友阿克塞的重逢，都在时刻提醒着我们，这只是一个虚幻的世界，到最后，洛克萨斯不得不一步步地迈向那个早以定好的结局....

"索拉，我好羡慕你...."

"我的暑假，已经结束了......"

索拉醒来了，洛克萨斯呢？尽管唐老鸭和果菲高兴地和索拉有说有笑，可我们一点也高兴不起来，都期望着以后能再看见洛克萨斯，这个陪伴我们六天的好朋友......

随着剧情的推进，一个个世界的故事展现在我们面前，为花木兰身为女性为父从军而自豪，为奥隆化做幻光虫消失而再次伤感，为蒸汽船的黑白画面而怀念往昔，为辛巴成长为一名真正的狮王而欣慰，为和 FF 英雄们并肩作战而热血沸腾.....一个又一个场面感动着我们的心灵，直到最后，索拉一直寻找的好友利库那曲折的经历让我们为之动容，还有，那个一直让人牵挂的少年－洛克萨斯与娜米娜的再次重逢，带着一丝伤感，一丝无奈.....最后的最后，随着那悠长的最终 BOSS 战结束，索拉，利库，凯莉三位好朋友再次回到那座世外桃源般的小岛，一切都结束了. 然而，王样传来的信又聚集了三个好友的目光，似乎在预示着未来的传奇故事.....？

3 年，SE 和迪斯尼带给我们的是一个如此传奇的作品，在这个大作，神作满天飞的年代，能玩到这样

一款内容丰富且不失特色的用心之作，实乃三生有幸．这款作品中，我看到了创新，看到了感动，看到了制作人的心灵，也许像这样的一款作品，才能让人真正为之陶醉．最后让我们无限期待续作的来临吧，为了那份感动，我情愿再等 3 年～～

--- FIN ---

alick126 回帖评论：

感动！虽然我对王国之心系列没有太深入的研究，但是需要承认，能够像这款作品这样，将唯美的动画世界和良好的游戏性结合在一起的游戏少之又少。FF 的幻想世界，美人鱼的海底神话，花木兰的东方神韵......游戏中涉及了太多不同的世界观，而这些各具特色彼此陌生的世界却又被一条清晰的主线恰到好处的穿插在一起，让人不得不赞叹制作人的创作实力。

再有，这款游戏中的音乐可谓"经典"，当然这也传承自迪斯尼一贯的音乐强势路线（不过个人觉得配乐方面还是无法超越自己心中的神作——月下夜想曲^^|）。之前迪斯尼的"美人鱼"、"阿拉丁"、"美女与野兽"、"狮子王"等等电影作品，每一部的主题曲和配乐均是可圈可点，更是在奥斯卡颁奖礼中得到了诸多奖项，这也成了迪斯尼动画作品游戏作品的一贯风格。

说到游戏本身，对于这款游戏的品质，大家看过楼主的文章，我想自己就已经无需多说了。我觉得这款作品尤其突显了游戏作为"第九艺术"这一概念，游戏可以借鉴电影的手法，但并不是罗列大段的 CG，哗众取宠的搞来太多噱头（我个人觉得这种耗资巨大的游戏过场全 CG 化，是游戏发展的一个误区），毕竟游戏是"玩"的，而不是"看"的，虽然为了烘托剧情的需要，这样的演示也确实非常必要，但是决不能舍本逐末，喧宾夺主......而在这个方面，王国之心就把握得恰到好处，在展现绚烂游戏世界的同时，"游戏性"这个游戏根本的灵魂贯穿始终，继承传统 RPG 特色的同时，自身独创的系统也非常耀眼。这一点，作为以动画为基础制作的游戏来说，是难能可贵的！

说了一大堆好话，其实这款游戏也有它自身的缺点，但是相比之下，这款游戏制作的诚意让人可以忽略它的微瑕而真心的承认它是一款值得大家尝试的游戏经典。最后，让我们在感谢迪斯尼和 SE 为我们带来这款优秀游戏的同时，也谢谢楼主的美文，如果你还没有尝试过这款作品，那么就请你拿起手柄，马上投入这个美轮美奂的梦之世界吧......

《铁拳 NINA》详细评价和心得体会

kululu

前言

　能得到这里斑竹们的鼓励在下荣幸之至～！特把以前的作品搬过来和大家交流怀旧，这些作品同时也见证了我在游戏上的心路历程～！并且为 A9 的繁荣尽我微薄之力～！这是最后一篇我过去的作品了，再加上忍龙区的那片忍龙点评，自此老作品系列回顾到此结束，谢谢各位观看～：）

写在前面：

《铁拳》系列的名字玩游戏的人多少都有听说过，以其中人气角色 NINA 为主角研发的 AVG 游戏想必是深受这个这个动作游戏广大 FANS 的欢迎。但本人对这款游戏感兴趣还是从看过它大量的宣传图片和宣传影像后开始的。从宣传片中看到大量丰富的动作、武器，又加入的与《合金装备》类似的潜入系统，还有与《铁拳》系列紧密相关的故事剧情。这些使我有了一种当初期待《忍者龙剑传》时的冲动毕竟有很多相似的地方嘛。我相信 PS2 平台上是可以做出有丰富武器、动作系统的游戏来的。现在它终于来了，我迫不及待的入手，在连续五天的奋战和网上朋友的指点下终于通关了。下面我把对这个游戏整体的感受以我个人的角度评价一下。。。。

游戏画面：就 PS2 来说已经是极限，游戏的整体画面干净利落。总体感觉光线做的比较到位，游艇外部阳光明媚但不耀眼，游艇内部灯光照耀的金碧辉煌。物体建模相当的细致，整个游艇各个房间各种设施应有尽有，屋内相关陈设应有尽有，展现出豪华游论的气派。我想应该是按照真实的豪华游轮建模设计的吧。另外 NINA 的服装也会随着与敌人的搏斗变的逐渐破损，露出更多性感的肌肤这点实在是很。。。。很体贴男性玩家呀：）

故事情节：坦白讲这是我通关的最大动力，曲折的情节环环相扣。更加吸引人的还是与《铁拳》系列相关的不为人知的内容都会一一解开。。。。以及解释 NINA 与 ANNA 两姐妹之间的恩怨情仇，我想这也是众多 FANS 通关的动力吧～！

游戏人设：NINA 和 ANNA 自然不必多说，通过游戏的故事情节叙述她们因幼年时丧父的悲惨遭遇之后又被训练成杀手从而成功的刻画她们冷酷冷血的坚毅性格。另外其中几个 BOSS 的也刻画的比较传神，双抢的冷幽默、军刀的调侃、黑人四眼的胆小怕事、还有中国 MM 的狡猾*诈，他们的个性都体现的很突出。总体上说这次电影每个主要演员的演技都很不错，十分精彩～！

游戏流程：从下面开始就该说到最有争议的几个话题了。我个人感觉这个游戏的游艇部分流程过长，但都是在同一片区域内来回往返的内容比较枯燥，无非是从 A 区域到达 B 区域，再到 C 区域，因为不能通过再返回 AB 区域到达 D 区域这种比较俗套的流程。频繁的进门出门再加上读盘本来就很慢的的毛病这种无聊的等待实在让人难以忍受～！还有就是如果中途任务失败无论走出多远都要从记录点重新开始。我的上帝呀，BOSS 战本来就难，再加上读盘、CG 的时间。。。。我要重新 BOSS 战至少要等几分钟，做为动作

游戏这样的毛病很容易因让玩家等待而丧失兴趣。

但其中唯一的亮点就是在监狱部分有两段情节：一是通过监狱某个区域时有金属探测器，为了不触动警报 NINA 不得不脱掉衣服卸下装备三点上阵，耶～！！！养眼呀～！！！这样子安排非常合理，其实制片的本意还是希望女主角多露一些满足男性 FANS 的心愿，又不会遭至谴责说成庸俗趣味～！导演这样的巧妙安排赞实在是神来之笔～！二是有段情节为了让黑人四眼摆脱巨型机器人的追杀，要通过几个小屏幕和一张坑道地图来指挥他从迷宫坑道中逃脱的场景，其中巧妙就在于屏幕只有 4 个，之能观察迷宫坑道的 4 个位置的情况。而地图上显示的位置至少有 10 个以上，要通过仅有的四个屏幕迅速判断他在地图中的位置，以给予正确的指挥。听着黑人四眼口中焦急的语言喊："我现在到一个十字路口（丁字路口）了，往左还是往右，还是直走。。。。？"如果判断时间长了机器人就会赶到。还是很有紧张气氛的，可以说这是本作关卡设计上最成功的地方。绝对值得以后的游戏借鉴。。。。

动作系统：我想这应该是本作遭骂最多的地方了，其实凭心而论右摇杆控制攻击和防御还是比较有新意和实用的。它能够迅速做出各个方位的攻击，动作也十分连贯，可以让 NINA 在多个敌人包夹攻击中做到游刃有余，同时也能通过迅速的防御来抵挡敌人从各个方位发起的攻击从而做到全身而退。但败就败在其他系统和键位的安排上：

首先说的是躲闪键：是迅速把左摇杆做出相应方位的弹动，可是左摇杆明明是配合右摇杆发动连贯的连续技的用的组合键，这样不仅影响连招的发动成功率也影响躲避的成功率。在发动连续技的时候稍微的操作失误就会造成连续技的中断变成躲闪。

再有就是锁定敌人的系统上：表现的最明显的地方就是在混战时，NINA 在这个模式下是自动锁定敌人的，发动攻击的话首先会攻击到离她攻击范围最近的敌人，但是如果敌人是站成并列或者是同等距离包围 NINA 的话，你说 NINA 自动瞄准的是谁呀？没有一个好的锁定系统攻击就不会有针对性，没有针对性就不能准确的发动连续攻击的技巧，再加上连续技种类丰富很多都是有方向要求需要左右摇杆配合的，在连自己都不知道锁定的是那个敌人的情况下怎么准确发动连续技呀。如果对自动锁定的敌人判断不准确发动的连续技的话，对左摇杆输入的指令很可能就变成躲闪或者移动。。。。所以游戏为 NINA 精心设计的连续技等于鸡肋一样，游戏中经常会出现敌人站成并列或者是同等距离包围 NINA 的情况，让 NINA 的连续技没有用武之地，我在混战中用的最多的就是基本的三连击。。。其他的招数都是瞎发乱按出来的。本来我对右摇杆攻击的游戏就刚接触，更不要说在短时间内熟练的掌握准确的连续技巧了。。。。

个人建议，其实只要把自动锁定该为简单的手动锁定就可以了，完全可以借鉴《鬼泣》系列的做法：即在被锁定的目标上有明显的标志，比如光标就可以，这样就能让 NINA 的连续技发挥十足的威力，同时躲闪，防御也会有大副的准确性。另外建议把近身身背键和三角键互换，本来开始键就可以调出状态菜单的。另外躲闪绝对不要用左摇杆，给其他任何键都可以，这样可以提高连续技的成功率。最后说下连续技，可能是我苦手吧，毕竟我是头次接触到左右摇杆配合的攻击的动作游戏，一时难以适应，连续技种类丰富又有很多左右摇杆配合的要求，一时难以熟练。在加上本座难度很高，因为这蹩脚的动作系统使我玩着款游戏中更是难上加难。一着急根本发不出本来已经熟练的基本连续技来，希望如果有续作的话加以改进和简化。。。。

最后说到难度，本作本来的难度已经很高了，在加上很失败的动作系统和键设定，更是让玩家感觉难上加难~！BOSS 战都设计的很新颖，可谓相当成功。不过有些设定就 BT 了点，比如说第一场 BOSS 战就过难，在本来就狭小的空间中对方用的是枪，被打中后基本是硬直到打完子弹为止，而四周的栅栏上又都是锋利的尖刀，被打中撞到尖刀上就会损失巨大，BOSS 的还有一招起身踹被踢中撞到尖刀上马上秒杀。我相信很多玩家都在这第一个 BOSS 上卡了很久再加上漫长的读盘时间最终忍受不了放弃了吧，我就险些在这里放弃了。。。。剩下的 BOSS 战也同样有这种能让你一下就死的场景设定，比如和 ANNA 的两场看称经典的对决中，一次是在一座地板容易松动的桥上，在一个地方战久了地板就会下陷，掉下去马上任务失败。另外是在最后的甲板上，被对方踹下去也会忙上任务失败。不过这同样给玩家以极大的刺激和挑战，因为把 ANNA 踹下去就马上会结束 BOSS 战，秒杀 BOSS。另外一场在和那个拿日本刀的男人的对决中，加入了个来回乱撞的机器人。玩家同样可以把 BOSS 引导到机器人撞他，从而以逸待劳~！随便说一下，在游戏后期真正的难度并不是在 BOSS 战上，而是同潮水搬相互配合的杂兵的战斗还有某些限定时间和条件通过的场景上，这让我想起了另一个游戏。。。。呵呵~!

写在结尾：

本做还有很多地方可以写，例如几场经典的狙击战，和一周目后的附加 ANNA 剧情关卡。以及到现在我还不知道有什么用处的整个旅行中收集的金币要素。。。。但这样就会让本文过长，和游戏的流程一样让人看了乏味。在下就先不写了。最后说说对这个游戏的整体感想，从这个游戏我能看出南梦宫的野心勃勃，为什么这么说呢？本作在很多地方都借鉴了时下一些成功动作游戏的优点，比如让从成功格斗游戏中的人气角色担当本作的主角和配角。另外丰富的主副武器、连续技系统，再加上过高的难度，（杂兵战和有要求的关卡），同时也借鉴了比较成功的潜入系统，。其实只要下大成本，PS2 平台上也同样可以有丰富内容和内涵的动作游戏的。这也会成为以后动作游戏大作必然具备的基本因素，比如马上就要出的《鬼泣 3》同样也有丰富的动作系统。。。。不过鉴于本作这糟糕的动作系统和键位设定，我个人只把本作列为不成功的大作而已。我觉得南梦宫这只不过是个实验品而已，这么好的题材肯定会出续做的，相信续做会改掉本作的很多致命伤。。。。那就让我们等待 NINA 在续作中的精彩表现吧！！！

GBA《chobits——人形电脑天使心》回顾＋漫谈＋全结局鉴赏

最爱 lenneth

A9VG 回顾组最爱 lenneth 原创，转载请注明作者和出处

序言：

泡上一杯咖啡，打开电脑，听着对我早已不再陌生的音乐，我的思绪又被拉回了 4 年前～那时的记忆对于我来说就如喝着的咖啡一样，浓郁～让人回味无穷。说实话我能接触到这款游戏就像当初翻阅她的漫画一样，纯属偶然。记得那时我恰值人生的重要关卡——高三。为了自己的学业和前途我彻底地舍弃了游戏，甚至还把唯一的掌机ＧＢＡ给变卖了>_<但是我深知从骨子里爱玩的我是不可能安于现状，没日没夜地捧着书本过日子的～我需要有新的事物能填补我那时空虚的心灵。于是乎，漫画便走进了我的生活。我一向认为ＣＬＡＭＰ的漫画对人物的感情刻画非常成功，到位。心理描写也尤为细腻～使读者在阅读时有一种感动身受的感觉。如果大家都能在欣赏作品的过程中与作者产生共鸣，或许是每个创作者所希望看到的吧～"幸福是什么？"看过《chobits》的人都会产生这样的疑问？当然我想不同的人心中都会有不同的答案。有的人认为是"金钱"是"名誉"是"地位"～甚至有的人可能还很彷徨，拿不定自己的主意！而我们的作者——创作出《chobits》的人则赋予了主角——本须和秀树自己的幸福观，就如同动画版里某首曲子的歌词那样：'超越了昨天，超越了眼前的一切　无数次地寻找　不管对与错，只是为了你　大家的笑颜中，充满美好　没有人感觉到　暗号般真实的你　超越了言语，超越了心灵　无数次地尝试　激动的心情无法平静　大家都有未尽的努力　所以，我明白了　不知不觉中我所努力追求的明天　就在我的眼前！'"和自己喜欢的人永远在一起！"成为了他的心声，也成为了他对幸福的理解。好了，傻傻地写了那么多～我们也该进入主题了！

基本介绍：

1.人物介绍：

本须和秀树

"即使是电脑也好，我也会好好对你的。"一个１９岁的普通重考生，为了能考上大学孤身一人离开乡下来到了东京。由于需要独立承担日常的生活开支，所以经常外出打工，是一个很单纯，正直的人。非常希望拥有自己的人型电脑～不过其本身却是个电脑白痴。汗－－由于一次偶尔的机遇在垃圾场捡到了小叽从而使他的人生发生了重大的变化。也正由于这个意外使他成熟了很多，在经历了一阵风雨后终于和小叽永远生活在了一起。

"终于明白爱的心情了，能紧紧拥在怀里的是自己喜欢的人。。。只能是好喜欢好喜欢好喜欢的人！"一台被人遗弃在垃圾场的人型电脑，被碰巧路过的本须和捡到而获得了新生。虽然最初什么也不懂，只会"ちぃ　ちぃ"地叫。但背后似乎隐藏着巨大的秘密。在和本须和的相处中，她渐渐地学会了很多东西并对其产生了爱意。人和机器的爱情真的成立吗？

茉茉

"到出门时间了，今天也要平安地"由新保弘亲手制作的微型人型电脑，别看她很小～机能可是一点都不差哦。非常古灵精怪，所以很讨人喜欢。兴趣爱好是叫主人做体操－－后来被新保借给本须和使用，是个让人记忆深刻的可爱角色。

保弘

〝我和老师私奔了！〞本须和的好朋友，亦是他的同班同学兼邻居。是可爱的人型电脑丝茉茉的主人。对于对电脑一窍不通的主人公一直给予真诚的帮助。对于他的认识，我只能说他是个很适合作朋友且在恋爱方面颇有心得的大男孩。

分寺捻

〝是的，谁都代替不了谁。因此也没人可以代替柚姬。〞有钱人家的少爷，虽然只是个中学生但是对电脑却相当精通。有很多台自制人型电脑，是个性格沉稳，冷静～洞察力一流的天才。由于对死去姐姐的思念而制作出了柚姬，也正因为这种思念而使他对其有着一种特殊的感情。在和本须和的交流中终于学会了如何正视自己的感受从而向柚姬表白。

姬

〝哪怕成不了姐姐的替代，但只要在捻少爷的身边就好了吗？〞由国分寺君根据自己死去姐姐的雏形而亲手制作的超高性能电脑，就连人格方面都严格参照。在日常生活中她主要扮演的是大姐姐的角色～对于捻无微不至的照顾非常感人。但她自己却总是认为自己做的不够，其实明眼人都看得出她是喜欢捻的。最后两人还是走到了一起^^

村裕美

〝难道你不在意你喜欢的人以前喜欢怎样的人吗？〞波大无脑的女孩，小小年纪居然拥有 E 罩杯——（旁人：这个人在乱想什么，拖出去埋了～）其实她是和本须和在一个酒店打工时认识的，时常缠着主人公和他约会。不过其实她真正喜欢的人却是点心店店长。好复杂啊>_<曾经和他也交往过并得知其也是电脑控（即使和电脑结婚的人）而烦恼不已。最后还是托主人公的福和店长有情人终成眷属。

水多香子

〝你也觉得电脑可爱吗？比起人类来，跟电脑在一块更开心吗？〞本须和上补习班时的任课老师，是个开朗大方的人。很受学生们的欢迎，不过其本身却有着非常悲伤的往事：他的前任丈夫疯狂地爱着电脑以至于和她分手。也正由于这件事使她的心扉从此关闭。但新保依然毫不放弃，在他的真诚感召下终于使其抛弃过去决定再婚。

比谷千岁

〝你的 chobits 也找到了自己的幸福了。〞主人公本须和所租借的公寓之管理人。为人非常善良很照顾小叽，经常帮她买一些衣服。是个整天都将笑容展现在脸上～和蔼的人。其真正身份是 chobits 创造者三原一郎的妻子。一直在暗中注视着小叽的一举一动，而且是画册《空无一人的小镇》的作者。

田弘康

〝我本来以为自己不会再喜欢上任何人，更不会喜欢上电脑。但如果是裕美的话，就算你是电脑，我也会喜欢上你的。〞经营欧洲风味点心屋的店长，对于制作点心非常在行。和清水一样拥有着非常不幸的过去：他深爱着的人型电脑妻子为了保护他而在一次车祸中彻底损坏了。这使他一直都生活在悲痛中。最后在本须和和叽的感召下终于释怀，与裕美结为连理。（以后应该是吧——）

剧情介绍：

　　在不久的将来，高速发展的社会中人们制造并生产了具有人类形态的高智能电脑。本须和秀树是一个平凡的高考落榜生（汗。。。怎么这种体裁的故事主角都是重考生呢~还有没有天理啦？早知道我也来一次落榜——）在一次打工回家的途中意外地发现了躺在垃圾堆里的"小叽"并将她带回。虽然当时这台电脑什么也没安装只会一个劲地说："叽"——但秀树仍然被其所深深地吸引。次日，为了调查小叽的性能～新保的电脑丝茉茉和电脑奇才国分寺捻的Ｎ台电脑相继挂掉。。。对于这种奇怪的情况，捻开始怀疑叽就是传说中的电脑系列"chobits"不过我们可爱又单纯的男主角并不在意这些，与小叽开始了无忧无虑的幸福生活～（此后略去Ｗ字，下面的评析会提到点~全写的话就过多了>_<）快乐的日子总是短暂的，在经过多次调查后，秀树终于得知了公寓管理员的真正身份。而日比谷小姐也如是地对其说明了往事，她和她的丈夫一直都希望她们的"孩子"能获得幸福。在她们的攀谈中小叽（其实是芙蕾尔）也赶了过来，向秀树作出了表白～这是整个故事的最高潮！在回忆了与小叽所处的那些快乐时光后，秀树作出了足以决定世界命运的回答："只要是小叽，我就喜欢！不管她是否拥有生命。"所以结果嘛。。。大家也就可以料想到了～我们的男女主角自然就如其它类似题材的作品那样～从此过上了幸福快乐的生活>_<（俗！简直是俗不可耐～）

作品评析

　　写到这，总算到我的重点了——（前面就当是热身吧～）首先对这款游戏的主题来个探讨吧～

１.电脑真得能够代替人类吗？

关键词１.小叽和秀树

　　由于一次偶然的巧合本须和秀树在垃圾堆里拾到了令人无数男同胞神魂颠倒～牵肠挂肚～人气堪比女神的大众级情人——小叽～好在ＣＬＡＭＰ不是藤岛，广井之流～没给他身边再按上几个女２号，女３号。。。要不然～恐怕某些人的怨念又要呈几何级数增加了——小叽喜欢秀树，同样秀树也希望小叽能永远和他生活在一起。即使她仅仅只是一台电脑～套用秀树的原话："电脑没有感情，不能从恋爱中产生感情，但我喜欢的只是小叽而已，不管她是否拥有生命～他们两者之间是没有关系!"或许吧，就如我前面所写的那样；秀树认为的幸福就是和他喜欢的"人"在一起。这已经足够了～不是吗？在此希望那些高举"打倒本须和秀树"横幅的人停止自己的过激行为，转而为他们默默地祝福吧＾＾

关键词２.柚姬和国分寺捻

　　捻的姐姐枫从小就很宠爱小国分寺，即使是在父母离异后也一直照顾着他。这导致了捻对于姐姐始终抱着一种特殊的感情，后来姐姐的死对其打击很大～对于姐姐的美好回忆使得捻一直都无法接受这个事实，他忘却不了自己的姐姐。为此他创造了柚姬，而柚姬也努力想要代替他的姐姐好好地照顾捻。人类是拥有丰富感情的生物，试想当有人一直陪伴在你身边，一起生活～同时你对其本身又拥有好感时，事情会发展成什么样？大家应该都已心知肚明了吧～捻真正喜欢上了柚姬并表达了自己一直以来不敢说出的话："谁都无法替代其他人，因此没有人可以代替柚姬，即使是受程序控制，那也是柚姬自己的个性，我希望你能带在我的身边～而不是其他的人！"两个人在此时踏出了感情新的一步。

析：

　　作为一部商业化的作品《chobits》还是有值得引起我们深思的地方的。从表面上看其描述的是秀树和小叽（即人和电脑）的爱情故事，实则上反映的是对于现在已越来越走进现实生活中网络的疑问。或许我们不可否认未来的某一天电脑网络会和我们的真实世界所融合，但我们该怎么去正确面对它呢？"以后的电脑真得能代替人类吗？"这个问题现在就让我们先探讨一下吧＾_＾　　　　　　　　如果纯粹站在《chobits》这部小说的角度，个人很愿意站在秀树和捻的一方。试想如果有一天你也能在路边发现一个像小叽那样像披着长长的金发，全身被胶带缠住（这点纯粹是个人的奇怪爱好，正常人可以无视>_<）躺卧着出现在你面前，尤如睡美人那般～ＯＨ，ＭＹ　ＧＯＤ！就此打出吧，我的理智已经不允许我继续ＹＹ了～她们拥有男生所期望的一切优点，从内到外，一应俱全。人型电脑的出现将使得使得现在无数御宅族欢呼雀跃～什么森里萤一，大神一郎的～只要我喜欢造它几台超级美型的电脑，只听我一个人的话，过着神仙般的日子决不是什么梦想～但是，反过来想一下～这样真得好吗？人与人的交流将逐渐减少，甚至有可能彻底的断绝！这决不是危言耸听～现在就有很多年轻人沉迷于网络，变得不愿与周围的人交谈。如果我们再给他们一个随自己的喜好而制作出的人型电脑～那后果真得可能不堪设想！当然，这也仅仅只是理论上的假设～且不能代表所有的人，不过电脑始终拥有自己的不完善性～它们的记忆不能由自己控制，只

要有人将它们的记忆删除，那么它们就会什么都记不得了。。。故事中的植田店长就是一个很好的例子～由于自己过去的人型电脑妻子在一次车祸中为了救他而使自己的记忆受到了完全的破坏，看着自己喜欢的"人"失去了对于过去两人的快乐记忆，这应该是任何一个有血有肉的人所不能接受和承受的吧！主角本须和也曾明确表示被删去记忆的小叽就不是小叽了～他所爱的只是那个和他曾经一起生活过的小叽！也不正说明了这种情况。呵呵，话扯远了～作为一个感性的人来说，我认为这样其实也没什么不好～只要大家能觉得幸福就可以了，至于什么社会倒退～人类灭绝的都搁在一边，我们还没到伟大到着地步！一家之言，还望大家多多批斗－－ＰＳ：最好大家也一起参与讨论～～谢谢！

四.游戏结局鉴赏
结局１：

秀树："我回来了，小叽。"
小叽："欢迎回来！怎么了？秀树，好像很高兴的样子。"
秀树："小叽，我从居酒屋领到薪水了。"
小叽："叽～"
秀树："这下就可以给小叽买想要的东西了。"
小叽："叽～"
秀树："怎么了，小叽？"
小叽："我不要。"
秀树："不用客气呀。"
小叽："恩～小叽只要和秀树在一起。"
秀树："呵呵。"
小叽："叽？怎么了，秀树？"
秀树："每次回家看见小叽在屋里，我也不觉得有什么特别的了。啊，我并不是说不喜欢了，而是正相反啊。"
小叽："叽～小叽能对秀树说"欢迎回来"好幸福。"
秀树："叽。。。。"
小叽："小叽和秀树在一起也好幸福。"
秀树："小叽，我们今后要永远在一起。"
小叽："恩，秀树和小叽永远在一起。。。"
结束语："小叽是电脑，可是我不认为小叽只是一件电器，小叽就是小叽，无论是电脑还是人类。小叽都是无法取代的，小叽。。。。是我最重要的人。。。"

结局２：

新保："早啊～本须和秀树，小叽。"
秀树："早。"
小叽："新保，早上好～"
新保："我说啊～昨天的英语翻译作业。。。有些地方怎么也弄不懂。。。"
秀树："不好意思，我也全都不会。"
新保："笨蛋，谁说是问你呀，问问小叽！"
秀树："行吗。。。？"
新保："小叽，问题８的答案知道吗？"
小叽："这里，问题８的翻译。。。"全美上映的黑客帝国续集估计要不了一个月，票房收入就会破记录。"
新保："了不起！得了７８分！！不留神，你就会被超过去啊！"
秀树："早就超过去啦。。。"
结束语："小叽一直都在不断的变聪明。当初小叽什么都不懂，我为了让她学会各种东西，特别向补习校。。。取得了许可，让小叽去上学。。。现在啊，她很轻松地就会超过我。现在小叽在模拟考试中得了满分。她会问："小叽棒吗？秀树怎么不夸奖我啊？"可是，不及格的我却要挠头，小叽还高兴地笑。。。

有些复杂。。。不过我还是觉得幸福。"

结局３：

小叽："秀树，祭典！祭典！"
秀树："祭典。。。啊，想去夏日祭典吗，小叽？"
小叽："想去！"
秀树："那好！我们走吧！"
小叽："恩！！"
日比谷："呀。。。本须和秀树，小叽。。。在散步吗？"
秀树："不，小叽突然说想去看祭典。"
日比谷："呀，真不错。可是穿着这套洋服。。。可不行啊。"
秀树："哎？"
日比谷替小叽换上浴服。
小叽："秀树，可爱吗？"
秀树："恩！很合适你呀！"
日比谷："不过是我穿过的衣服，真得很抱歉。。。"
秀树："哪里哪里！非常感谢啊！"
日比谷："那就好。。。"
秀树："可是，日比谷小姐的浴服也很得体呢。根本就是一位风姿卓雅的大和美女啊。。。"
日比谷；"呀，你还真会讲奉承话啊。"
秀树："不！绝不是奉承啊！我是认真的。。。"
小叽："秀树！！"
秀树："哎！？小叽，怎么了？那么大声。。。"
小叽："不快点去，祭典就结束!就是！快走！"
秀树："知，知道了！别拽我啊。。。那走了，日比谷小姐。"
日比谷："好，玩开心些！"
小叽："秀树！走啊！"
秀树："好，好。。。"
两人一起出门。
秀树："喂喂，小叽，别那么使劲拽我啊。。。"
小叽："不行！"
秀树："哎？"
小叽："和管理员那么亲近就是不行！"
秀树："哎？怎么这么说啊，日比谷小姐只是管理公寓。。。"
小叽："不行！"
秀树："。。。知道了知道了。好啦，再不快点，祭典真的要结束啦！"
小叽："恩！！"
结束语："现在小叽变得爱笑了，有时也哭，生气什么的。。。还会吃醋。像刚才那样只是和日比谷小姐说说话而已。却一下发起脾气来了。长久以来，我都得拼命哄她开心。可是。。。像妹妹一样的小叽真得很可爱。我想要是永远这样像真正的兄妹一样。。。生活下去就好了。"

结局４：

小叽："欢迎！您好！水果面包３份，酸奶起司４份是吧？这是附赠的巧克力饼干～总共１９５０日元。。。谢谢了。"
秀树（哼唱音乐）："你好～小叽，我来接你了～"
植田："辛苦了，本须和秀树君。"
小叽："秀树！"
秀树："抱歉，我来晚了，小叽。"

小叽："没事。小叽啊，今天学会了做。。。橙子挞呢！"
秀树："橙子挞。。。那是什么？"
小叽："回去我也给秀树做！"
秀树："是吗，我等着哦～对了！今天我发薪了！给小叽买想要的漫画书吧！"
小叽："不行！"
秀树："哎？"
小叽："秀树，必须要交暑假上课的钱！"
秀树："啊，是吗。。。可是没有留下钱买漫画书的话。。。"
小叽："不行！"
植田："哈哈，小叽怎么像一个奋斗男士的夫人似的啊～"
秀树："什，什么啊。。。"
结束语："小叽现在一直在迪洛尔工作。最近迪洛尔的老板跟我说，她工作非常努力呢。至于我，还是老样子，过着只有打工和补习的日子。虽然。。。没有什么波澜起伏的生活，而且经济也很紧张，但是平常遇到了好天气呀～学会做新的料理呀。。。这样的事，我都会觉得很幸福呢。我想要是永远永远这样就好了。。。"

结局５：

小叽："秀树，这是什么？"
秀树："恩。。。这是海星，海星。。。是星星的形状。"
清水："呵呵，对呀，小叽。是星星的形状呢。"
新保："。。。那些家伙也没变啊。虽说都来到国分寺的别墅了，可我一点儿也没觉得有进步啊。"
日比谷："呀，不过新保，你看本须和秀树和小叽都非常开心呢！"
新保："哎呀呀，日比谷小姐就是温柔啊。。。"
柚姬："大家都很高兴呢，少爷。"
捻："是呀。。。今天真够热闹的。"
结束语："结果，小叽到底是什么样的电脑，还有究竟有多高的规格。。。才把柚姬损坏到难以置信的程度，这些都没能知道。但是，我觉得这样就挺好的。因为我眼前正在被大家围着欢笑的小叽。。。看起来那么幸福。"

结局６：

时间２００Ｘ年。。。世界正被黑暗巨龙支配着。。。
秀树："可是，现在！要从恶龙手中拯救世界命运的本须和秀树，与伙伴一起出现了！"
捻："在说什么啊？本须和秀树。。。？"
秀树："说什么。。。我正在玩难得的幻想ＲＰＧ网络游戏。。。我想增添些气氛啊。。。"
捻："不象话。。。太不象话了！赶快开始啊！"
秀树："哎。。。"
大家进入游戏
秀树："可恶。。。怎么这么大个！我们不可能打倒这个家伙！但是，在这里放弃的话，以前的冒险就全部白费了！"
丝茉茉："。。。虽然是游戏，但也要相当投入才行～"
新保："太单纯了啊！"
秀树："呼！加油！勇者本须和秀树，加油啊！"
捻；"本须和秀树不是一直都很想成为勇者吗？"
柚姬（哽咽）
秀树："冲啊————！！！拼啦————！"
秀树被击倒
秀树："不，不行啊～"
捻："所以我说过不行的嘛。。。"

新保："啊————要在这里ＲＥＳＥＴ吗？"
秀树："可恶！！神啊！保佑勇者。。。哎！？。。。小叽！！？？"
小叽突然出现并击败了勇者
秀树："啊。。。啊。。。结，结束了吗。。。"
新保："好像恶龙已经被干掉了。。。"
秀树："勇者斗恶龙。。。"
小叽："秀树，小叽棒不棒？"
秀树（滴汗）："啊。。。恩，非常棒啊，小叽。。。"
秀树："好啦！期待新作"ＤＲＡＤＯＮ　ＱＵＥＳＴ　ＯＮＬＩＮＥ"！！"
小叽："叽～！！"
结束语："我和小叽现在迷上了网络游戏，我是剑士，小叽好像很满意做天使的角色。两个人可以亲密的在一起玩，这是我喜欢网络游戏的。。。一个原因。还有。。。打倒最终ＢＯＳＳ，救出公主什么的，所有的好处怎么都被小叽拿去了。勇者本须和秀树真正活跃的那天似乎还很远呢。。。"

结局７：

秀树："我回来了～今天好累啊。。。客人好多。。。对了！～小叽喜欢的那本漫画书又出新的了。。。啊。。。哎。。。小叽已经不在这儿了。。。"
结束语："不知什么时候，小叽从我的房间里消失了。有一天，我打工回来后发现房间空了。一切都回到了拣小叽之前的时候，虽然倒也没觉得怎么寂寞。但总觉得心里像是突然裂开了一个大口子似的，我真的不需要小叽了吗？要是对她再温柔些就好了啊。"

结局８：

秀树："我回来了，小叽。"
小叽："叽～。。。"
秀树："今天做什么了？"
小叽："叽。。。等秀树。"
秀树："今天在补习校啊，新保那家伙说了件蠢事。。。"
小叽："补习校，新，保。。。"
秀树："小叽。。。"
小叽："秀树。。。"
秀树："。。。。。。。"
小叽："叽？"
结束语："我。。。没能教好小叽。再努力一些的话，小叽就能。。。学会更多的东西，也能够知道更多。。。有意思的事。可是。。。对不起啊，小叽。如果让其他人拣到的话，我想小叽一定会更幸福的。不是像我这样的穷光蛋加笨蛋，而是被一个更优秀的人拣到小叽。。。"

结局９：

秀树："standing in line to have lunch today...she told..."
小叽："秀树，我回来了。。。"
秀树："恩，回来了。。。can not stop。。。"
小叽："秀树在学习？"
秀树："恩。"
小叽："很忙吗？"
秀树："恩。"
小叽："小叽一会要再去打工。"
秀树："是吗。"
小叽："小叽今天打了３份工。这样就能给秀树攒下钱了。小叽要努力挣钱。"

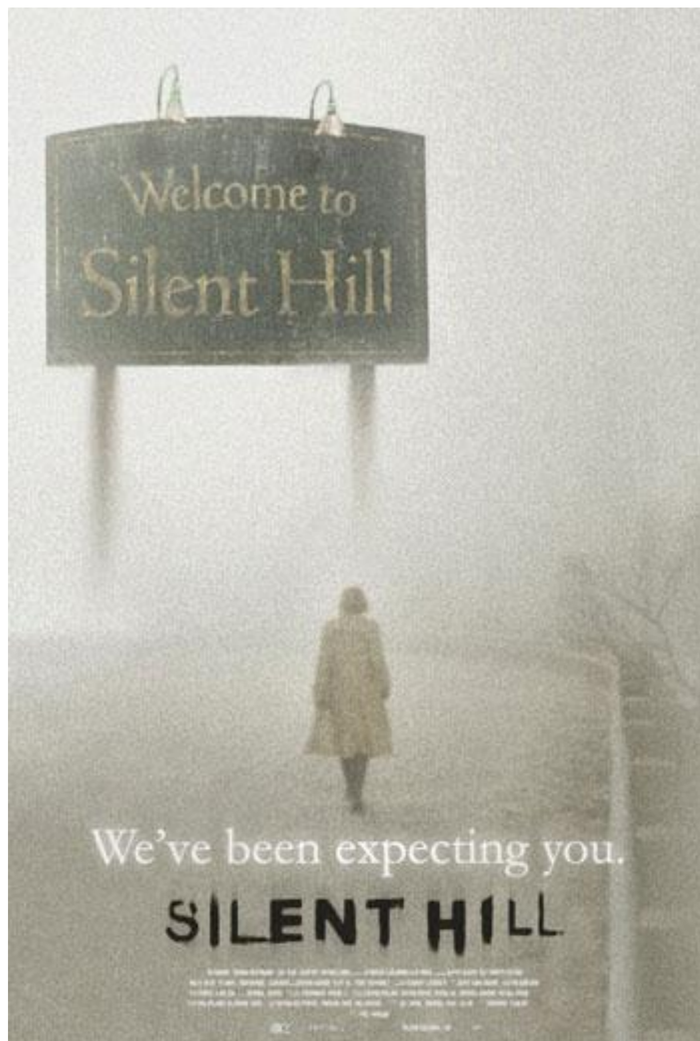
秀树："。。。恩。"
小叽："那么，小叽要再去打工。秀树，努力学习。"
秀树："恩，小心。。。"
秀树："。。。I'd like to be gently to。。。"
结束语："我。。。真是太差劲了。小叽已经兼了很多份工了。都是为了我在挣钱。我怎么也不能放弃读大学的梦想。靠小叽挣的钱我正在上补习校。小叽最近好像也很累了。看到她那样子，真是怪可怜的。可是，我还是要说。让捡来的电脑为我工作没什么不对的。我只是把小叽看作。。。一件物品。。。对不起，小叽。。。

结局１０：

布偶：我失去了一样重要的东西。我以前有过非常痛苦的经历。现在胸口还在作痛。非常，非常痛苦。"
？？："。。。小叽"
布偶："小叽不见了。。。那么重要的人却。。。"
？？："不要哭，小叽。。。"
小叽："个人人是小叽的，是专属于我的人。。。"
富莱尔："不是啊，小叽。如果秀树是专属于你的人。。。你又为什么自己一个人在这种地方呢？"
小叽："他想要找到小叽。。。小叽因此想要喜欢他。。。"
富莱尔："真可怜，小叽～胸口已经痛得快坏了。"
小叽："。。。。。。。"
富莱尔："晚安，小叽～好好地睡一觉吧。。。当以后苏醒时再寻找～那个只属于你的人。。。"

welcome to silent hill,we've been expecting you。

超杀杀鸭炒饭



今天终于等到《silent hill》全球首映了，我等待这一天也已经很久了。

不用说，此游戏是个绝对的好游戏，剧情很是耐人寻味，而且内容里面涉及的宗教题材还有关于人性的潜意识，以及著名的七宗罪都是游戏的亮点，虽然游戏玩起来确实不会给人带来快感，甚至会产生心理恶心，压抑，悲观的想法~当时玩游戏的时候，此游戏也是我唯一一个想快点结束，并且心理上产生不痛快感觉的游戏了。

此前由游戏改编的电影，例如《古墓丽影》、《生化危机》和更多如《死亡之屋》之类，都很粗糙，游戏玩家不买帐，电影看客们也看得莫名其妙，充其量都不过是 HOLLYWOOD 的商业血腥作品，游戏的精髓完全无法体现。当然，站在一个游戏玩家的角度上来看，以上几部电影除了《生化危机》能在剧情上拍得更好以外，以动作为主的题材的游戏本身就只能走上动作或者血腥片的低俗下场。

但《silent hill》就不同，本身它的剧情就是让玩家们一直关注的焦点，而且也达到了单独做为一部剧情片电影的要求。如果能在游戏的基础上稍为加工，把游戏剧情浓缩在一部 2 小时的电影里表现出来，再通过好的剪接，没道理不成为一部好的电影，而且也一定会让此作的游戏迷关注并喜欢。但对于没玩过此游戏的普通电影观众来说，《silent hill》的魅力他们就无法体会了。

之前了解到此电影的导演是 Christophe Gans，代表作是《狼族盟约》，不过我对此片的感觉一般，虽然在当时

来看还算比较华丽吧。虽然在宣传中介绍他也是游戏的死忠，但我想也只不过是电影宣传上的老套路罢了，当年生化的导演也是这样宣称的。
而让我比较期待的到是编剧：Roger Avary。这家伙不简单，他可是凭借《pulp fiction》（《低俗小说》）获得奥斯卡最佳原创剧本奖的金牌编剧。我相信看过《pulp fiction》的人都会对此充满了信心。做为电影爱好者和《silent hill》系列的 FANS 的我来说，我对《silent hill》的前景很是期待，尤其是在看了该片的预告之后，期待的信心更是大增。

在预告片中，已经可以清晰的看到游戏原作被高度还原的迹象，场景和怪物的质量都相当的高。
于是，从哪天起，4 月 21 号就成了心中一个倒数的日子。
这 1 天，也终于来到了。

2 个小时过去了，当结尾的音乐响起的时候都还不忘给我们一些感动，片尾曲的音乐就是游戏中的原声音乐。
整个剧情就不多说了，因为要说也实在说不完，寂静岭的框架实在是大，而且电影也只不过浓缩了游戏的一部分，在加了原创因素而已。
电影的剧本基本是在《silent hill》1 代的基础上加工的，只不过主角由游戏中的男性换成了女性。

场景不用说，赞就一个字！
纯粹就是把游戏的 CG 还原成了真实的场景，而且逼真度很高，有一种让人一看就是：这就是 silent hill 的感觉，而且也做到了 silent hill 的那种看不清楚，雾蒙蒙的感觉。

游戏中的怪物这次在电影里绝对是个亮点，而且导演也做得相当的漂亮，把系列 1，2 中著名的代表性怪物和 BOSS 统统拉了出来。而且出场的方式也和游戏中几乎如出一则。软体怪，血腥护士，还有 2 代恐怖的 3 角头 BOSS~~~实在无法用言语来形容它们出场时勾起的在游戏中初次面对这些怪物的那种紧张感~~当然在这里，是兴奋感，因为那种熟悉的感觉竟然在电影里被表现得如此的到位。

以下在说几个难忘的细节，这几个细节也第一次让我看到了游戏改编电影的希望。
1：游戏里都有一个共鸣器，当怪物接近的时候就会发出翁翁的声音。在电影里，表现得相当的自然。是用主角随身携带的手机来充当的。当进入 silent hill 后，手机就失灵了，看上去很象信号的干扰。然后在第一次遇见怪物的时候，手机仿佛如同也被奇怪的频率干扰了一般，开始震动并鸣叫。

2：游戏中著名医院，学校场景都出现了，还有那空袭警报一样的声音以及怪物的登场方式和地点，是否还记得 1 代里刚开始去找寻女儿的时候碰见被剥皮吊起来的尸体和接下来出现的怪人呢？

3：silent hill 世界是由表世界和里世界共同组成的。这在电影里充分的体现了，表世界很干净，而里世界确实肮脏和怪物横行的，并且 BOSS 也会随着里世界的切换而跟随，这里是用的著名的三角头的执行者，那把大刀的魄力可不是一般的强啊。

4：解迷。silent hill 是 AVG 游戏，里面的解迷要素很多也很难。这在电影里竟然也涉及到了，而且很自然。包括看地图，通过和人物的对话找到一块石头，来解出下一个要去的地方，而且在拿这个迷题的时候也恰当的遇上了 BOSS~~这个 AVG 的模式也配合得相当好。之前的游戏改编电影，包括生化，都从没做到这一点。

5：电影中也包含了部分 silent hill 里所有著名的出场人物，例如 witch，还有可怜的 lisa 护士，这样人物的遭遇也和游戏中是类似的。当我看到护士那一幕的时候，真的被感动了~~也再一次惊叹改编得成功！

能做到看一部这样的电影有如同玩游戏的感觉，《silent hill》还是第一部。当然，你不能用太苛刻的眼光去对比，毕竟电影和游戏是不同的。如果按照游戏里全部解迷的方式，找道具发展剧情什么的，电影也拍不下去，也不会是一部好电影。因此这部电影的遍剧算是成功的！

以上就是做为一个 silent hill 系列玩家对电影的看法，总的来说我相当的满意。而且故事的结尾也很耐人寻味，如果说 silent hill 这个游戏没有 0 代的话，那电影就如果 silent hill 的前传 0 一样~~虽然剧情是套的游戏里的 1 并加的原创，但如果你仔细想想游戏 1 代的开头故事是男主角去 silent hill 做什么，再联想电影里的结尾，会不会有一种很"silent hill"的感觉呢？（如果你还记得 silent hill2 里，maria 篇结尾的情节带来的那种惊叹的话。）

welcome to silent hill,
we've been expecting you~~~

异度传说 解惑书

luoxiqofy

异度传说 解惑书

注意：
1.苦力为 a9vg 攻略组的 luoxiqofy,如需转载请注明出处.
2.分析部分一些内容整理自网上小孔,focus 等人的资料,特此说明.
3.充御宅是需要勇气的= =..错漏之处欢迎指正.

目录

1.故事概述

一章 力的意志

目录

1.1 序章

20XX 年，地球，肯尼亚，トゥルカナ湖。进行发掘作业的 Mr.マスダ在遗迹中铅入银色物体，从湖中出现一座建筑物，然后发现了金色的巨大物体：距今几十亿年前就深埋于地下的创世之物，事象变移机关‶佐哈尔″。

1.2 起动实验

约 4000 年后。战舰沃库林德正在回收漂流在宇宙的事象变移机关〝佐哈尔〞。舰中，vector 一局的人员正在假想空间〝エンセフェロン〞内进行 KOS-MOS 的战斗实验。假想空间因异常原因崩坏，紫苑遭遇了内比莉姆，幸得阿伦把她强行拉了出来。紫苑向船长报告实验情况，而副船长安德鲁中佐则对实验的结果表示了不满。

1.3 KOS-MOS 起动

10 天后，在寂静的沃库林德内，响起了 KOS-MOS 从自律模式觉醒的警报。与此同时，舰队前方出现了大量的 Gnosis。舰队遭受毁灭性打击。紫苑将要被 Gnosis 捉住时被觉醒的 KOS-MOS 救下。在前往保存有佐哈尔的仓库的脱出港途中，为了救紫苑，KOS-MOS 射杀了巴吉尔中尉。但最后佐哈尔还是被 Gnosis 夺走。紫苑，阿伦，KOS-MOS，以及留在仓库中企图把佐哈尔送到马格利斯那里的安德鲁中佐从脱出港脱出，被偶然路过的民用舰艇埃尔莎救下。残留的 Gnosis 继续袭击埃尔莎，却被埃尔莎的乘组员卡奥斯以不可思议的力量消灭。

1.4 小行星普雷洛玛

受接触小委员会之命，基克来到小行星普雷洛玛的 U-TIC 机关救助被囚禁的 M.O.M.O.。潜入的基克接触 M.O.M.O.后，在 A.G.W.S.和马格利斯的追击下，夺取小型舰艇脱出了普雷洛玛。同 U-TIC 机关的追击机战斗的两人，也被偶然路过的埃尔莎营救。

1.5 幽兰黛尔对 U-TIC 机关

调查行星阿里阿德涅消失的现场却什么也没发现的 Jr.，开始继续调查沃库林德的残骸。在那里遭到了 U-TIC 机关的袭击。幽兰黛尔成功击败了 U-TIC 机关的战舰。

1.6 圣堂船

在超空间飞行的埃尔莎，被强制拉回到通常空间，大批 Gnosis 包围了它。KOS-MOS 展开ヒルベルトエフェクト，埃尔莎被称做圣堂船的巨大 Gnosis 吞噬。紫苑他们在内部，看到了阿里阿德涅被 Gnosis 化的景象，在中心部，发现了佐哈尔拟体。佐哈尔对安德鲁产生波动，Gnosis 化的他被紫苑等打倒。安德鲁的心来到虚无的海边，在那里得到了安息。紫苑等脱出后乘坐埃尔莎逃避大群 Gnosis 的追击。幽兰黛尔赶来支援，剩余的 Gnosis 被 KOS-MOS 全部吸收。

1.7 14 年前的米尔奇亚

因为联邦政府中混入的 U-TIC 机关的奸细，库凯基金会和第二米尔奇亚政府被认为是背叛者，受到了联邦舰队的炮击。紫苑等为洗清罪名，潜入了不可能更改的 3A 级别保护的 KOS-MOS 的记忆エンセフェロン假想空间。在エンセフェロン假想空间内，紫苑等的记忆发生了共鸣，再现了 14 年前的米尔奇亚。来到エンセフェロン空间的教会中的紫苑等人，遇到了人造人（レアリエン）フェブロニア，被要求救出自己囚禁在牢狱里的妹妹セシリー和キャス。之后，内比莉姆让紫苑等人看到了 KOS-MOS 同乌·度发生冲突导致众星破碎的未来。之后他们解除了 KOS-MOS 深层领域的保护，回到了现实中。

1.8 被 Gnosis 袭击的库凯基金会

洗清罪名的库凯基金会中出现了奇妙的歌声。紫苑等忙于清除基金会内部的 Gnosis，阿鲁贝多乘机掳走了 M.O.M.O.。

1.9 内比莉姆的歌声

在内比莉姆の歌声的内部，阿鲁贝多为了得到封印在 M.O.M.O.心中的 Y 资料，侵入了她的心。为了救出 M.O.M.O.进入歌声内部的紫苑等人，在中心部和阿鲁贝多发生对峙。M.O.M.O.中和了冲突中的阿鲁贝多和 Jr 的力量。而阿鲁贝多和那时突然出现的神秘人交谈了几句后也离开了。

1.10 天之车

阿鲁贝多启动了天之车，炮头直指第 2 米尔奇亚的首都。紫苑等人为阻止这一计划进入了天之车。在最深部阿鲁贝多用动力炉合成了一只巨大的 Gnosis，但最终被紫苑等人打倒。

1.11 结局

向第 2 米尔奇亚落去的天之车被紫苑等人分解，燃烧在大气圈。脱出的埃尔莎因为冲击和大气层的强烈摩擦导致即将烧毁，KOS-MOS 在船外释放能力力场保护埃尔莎有惊无险地降落在第 2 米尔奇亚。

二章 善恶的彼岸

目录

1.12 14 年前的米尔奇亚

14 年前的米尔奇亚纷争。卡南受赫尔马委托与卡奥斯一同前往米尔奇亚支援 U.R.T.V.并执行夺取纷争起因的 Y 资料的任务。途中遇到目的不明的卯月仁。仁击退马格利斯，将资料断片给了卡南后消失。

1.13 第 2 米尔奇亚

埃尔莎抵达第 2 米尔奇亚。Jr.等人护送 M.O.M.O.前往管理局进行深层领域连接途中遇到马格利斯下属贝蕾格丽的攻击，幸得迦南搭救。另一方面，紫苑不得不将将 KOS-MOS 交由第 2 开发局管理。

1.14 兄妹

心情不好的紫苑来到小时候常去的咖啡屋，在那里遇到了自己的哥哥卯月仁。跟仁回家的紫苑最后还是和哥哥吵了起来。夜里，仁与卡奥斯交谈，托付卡奥斯等人照顾紫苑。

1.15 解析实验

M.O.M.O.的母亲由利 米兹拉西为了工作目的来到解析室看望 M.O.M.O.。而在她和基克的交谈中，基克希望由利能向对待自己另外一个女儿一样对待 M.O.M.O.。解析开始，本应不能说话的 M.O.M.O.告诉大家这是圈套，由利发觉这是在歌声之塔被侵入时留下的。在资料即将被阿鲁贝多得到时，M.O.M.O.自行切断了神经回路。

1.16 M.O.M.O.深层领域

为了拯救 M.O.M.O.，众人进入了 M.O.M.O.深层领域。而与领域中的记忆产生共鸣出现的是 M.O.M.O.的原型：樱 米兹拉西和鲁贝多(Jr.)，阿鲁贝多，尼古雷德（迦南）之间的故事。Jr.中了阿鲁贝多的陷阱，从而引发了 M.O.M.O.的 Y 资料被导出。通往旧米尔奇亚的回廊再次出现。

1.17 奥尔姆斯要塞

以教皇为首的移民船团迅速包围并开始登陆旧米尔奇亚。紫苑在梦中再次受到フェブロニア拯救妹妹的委托，决定前往旧米尔奇亚。途中被敌人围困，幸得自行启动的 KOS-MOS 和受赫尔马之命前来协助的埃尔莎的帮忙。众人选择穿越黑洞经过隐蔽的道路前进时遇到了奥尔姆斯要塞的袭击，成功击败马格利斯的副手奥尔盖亚，即将陷入黑洞时得到了幽兰黛尔的营救。与此同时，卡南陷入了精神恍惚的状态。最后意志被自己杀死的尤利耶夫博士所支配。

1.18 原型佐哈尔

众人抵达旧米尔奇亚。仁告诉了大家约西姆 米兹拉西进行研究的真相。在击退了马格利斯后终于来到了原型佐哈尔附近。看到フェブロニア要求拯救的妹妹是惨不忍睹的合成人。这时教皇出现，并引起原型奥美加启动。众人乘坐埃尔莎从全面崩坏的米尔奇亚脱出。

1.19 奥美加

众人来到原型奥美加面前。同时赶到的阿鲁贝多则被教皇打得消失在空气中。就在教皇准备发身相转移炮时却别三个神秘人物阻止住了。众人乘坐埃尔莎脱出奥美加系统。

1.20 Jr.对阿鲁贝多

尤利耶夫告诉 Jr.，为了排除乌·度再次觉醒的危机，就必须解决与乌·度进行再接触的存在：阿鲁贝多。Jr.决定自己去对抗阿鲁贝多。阿鲁贝多激起了 Jr.作为生体兵器的斗志，自己却被分解。阿鲁贝多提醒 Jr.小心迦南。Jr.也明确了自己的守护目标，安全地回到了幽兰黛尔。

1.21 结局

佐哈尔附近出现了超大规模的物体。这个物体被维尔海姆称为"亚伯的方舟"。而他身边则浮现出一个身着白袍的男人的身影......

2.故事背景分析（年表）

A.D.20XX
マスダ博士在肯尼亚的トゥルカナ湖发现了佐哈尔遗迹。地球开始发生局所事象变异，变得不适合人类居住（被称为禁忌之地——"逝去的耶路撒冷"(Lost Jerusalem)），人们舍弃了地球开始用移民船队寻找新的主星。ヴェクター インダストリー大约就是在这个时候设立的。

A.D.2510
全世界规模的宇宙移民计划启动。"枢机院"组建，并作为移民计划的管理运营组织。与此同时人们把年号改为 Transcend Christ，简称 T.C 历，每 365 天定为一个星团基准年。

T.C.4591
ライフリサイクル法成立。法律提案为了使人作为资源得到"有效活用"，允许对已经死亡的人进行复活再利用。那时还没有象现在这样的人造人（レアリエン），联邦的目的是扩充兵力，也导致了战争的激化。

很多人被剥夺了人权再次投入战争。这条法律扩大化的结果是，人类的遗传基因和脑神经系统的改变也成为了许可。U.R.T.V.和安德鲁中佐就是在这个过程中产生的生体兵器。

T.C.4730～4740
U-TIC 机关的发展。

T.C.4753
米尔奇亚事变。

T.C.4754
原種保護法成立(ライフリサイクル法撤消)。为了不受ライフリサイクル法的影响纯粹是保护生物的繁殖以及对遗传因子情报的修复。但因为具体的裁量权委任给了各自治州，实际行使的结果也存在着偏差。

T.C.4763
米尔奇亚憲章成立。

T.C.4765 年
KOS-MOS 原型启动，紫苑的男友：凯文死去。

T.C.4767
战舰沃库林德回收佐哈尔的途中。EP1 的故事由此开始。

3.势力分析

3.1 星团联邦政府

現在的主星为フィフスエルサレム。由大约 50 万个行星组成。实行联邦制。最高议决机关为枢机院。接触小委员会是其中一个机关。下属的自治州都有独自的行政权与立法部门，只是在原则上属于联邦而已。

3.2 Gnosis

存在在虚数空间中的不能物理接触的谜一样的存在。因外观上有很多种的外型，为了方便起见，常以人所幻想的生物来命名。接触 Gnosis 的人自身会 Gnosis 化，变成盐最后碎掉。可以使用ヒルベルトエフェクト固着在实体空间内。希腊语中是〝灵知〞的意思。

3.3 Vector industries

食品、药品、各种软件、硬件，乃至兵器与通信业。几乎囊括与文化文明全部相关物品的生产与流通，是连邦内最大的巨大企业体。内部分成许多部门，其核心是是第一至第三开发局。其历史相当久远，可以追朔到连邦刚成立的时候。
以〝曙光〞舰队为据点。总帅为维尔海姆。主人公紫苑所属的组织。KOS-MOS 的开发部门。维尔海姆还统率着一个被称做テスタメント的组织。

3.3.1 テスタメント

红外套男

テスタメント中作为领导者。真身是 2 年前 KOS-MOS 起动实验死亡的凯文。

蓝外套男
沃库林德被 Gnosis 袭击时，被 KOS-MOS 射杀的星团联邦军人巴吉尔 。

白外套男
最新的テスタメント。正体是 U.R.T.V.阿鲁贝多。

黑外套男ヴォイジャー
100 年前和基克有关的人物。

3.4 U-TIC 机关

正式名称为"Unknown Territory Interventingand Creation"。 亦即对未知领域之干涉与创造。 是一个与米尔奇亚纷争有很大关系的组织。 在这十几年之间虽已退于历史的表面舞台下，但到了故事开头的 T.C.4767 年，却又再度出现于世人眼前。
是个不隶属连邦的独立组织，其技术力和军事力量却是远远超过政府、军队。此机关前身为米兹拉西脑物理学研究所，创设者是约基姆·米兹拉西博士。不过博士和现在的马古利斯一行人之间有怎样的交集则是不明。

3.5 米尔奇亚自治州政府

米尔奇亚地区的政府。赫尔马为主要负责人。库凯基金会实质上隶属于米尔奇亚自治州政府。

3.5.1 库凯基金会

"KOOKAI-FOUNDATION"。米尔奇亚纷争之后为讨伐 U-TIC 机关而设立的特殊财团。它的本处地是自由轨道型的太空殖民地。米尔奇亚纷争之后，大部份的武装都被解除，而且一部份分离出来独立成一民间企业，而成为现在的状态。主要的出资者为 VECTOR 社。幽兰黛尔的装备大多数是 VECTOR 制的就是这个缘故。

3.6 オルムス（移民船团）

自称能控制佐哈尔的组织。领导者为教皇。另外马格利斯等人在其中充当了异端审问官的职务。

3.7 ハイアムズ重工業

与 vector 并称的巨大企业体。

3.7.1 尤利耶夫机构

ハイアムズ所设立的研究机关。尤利耶夫博士作为责任者开发 U.R.T.V.的组织。尤利耶夫博士被 U.R.T.V.的尼古雷德射杀。

附陋图一张= =（看不清楚单开个窗口看）：

4.人物分析
人物图以 EP2 为示。

4.1 卯月 紫苑,シオン ウヅキ,shion

和一个个或铜墙铁壁，或来历不明的同伴相比，也许你会对她成为主角抱有疑问。幼年父母双亡，2 年前男友去世对她打击都很大，也因此造成她和哥哥长期不和。14 年前的事情也给她留下了痛苦的回忆。这种情况下，她象对待朋友和女儿一样对待 KOS-MOS。对待其他同伴也关怀倍至（除了可怜的阿伦）。从米尔奇亚脱出时的她又成熟了很多。而实际上中了男友的圈套（下述），被蒙在谷里。

4.2 KOS-MOS

“KosmosObeyStrategicalMulltipleOperationSystems” 直译就是“遵从秩序的战略性多用途制御体系”。
实力绝对强大的角色。EP1 里假想世界中，独力和乌·度对抗导致世界崩坏。而她的行动则完全处于维尔海姆的掌控之中。按照维尔海姆的话，当通往失落的耶路撒冷（地球）的道路开启后，KOS-MOS 就会觉醒。(要到 EP N 了吧- -)

4.3 基克,ジギー,ZIGGY

T.C.4667 年 30 岁时殉职后，捐献自己改造成强化身体。二年后，以战斗用改造人的身份复职。
大叔= =。其成熟的经验是别人或缺的。而他和神秘的黑衣人之间的关系也是一条暗线。

4.4 M.O.M.O.

觉醒年月日不明，外表上看起来像 12 岁。为了针对那些以“某种特殊知觉”才能察觉到的 gnosis，故以接触、观察为目的而开发出了百式泛用观测〈Multiple Observative Mimetic Organicus〉即为这种 realian 的原型机。
经由约基姆·米兹拉西亲手创造出来。外观是根据米兹拉西博士死去的孩子樱·米兹拉西而制成。
M.O.M.O.父亲的死因，随着仁的一番话而真相大白。而 M.O.M.O.和 Jr.之间的感情，也绝对不是 Jr.出于对死去的樱的迷恋那么简单。

4.5 Jr.

迦南·库凯·Jr., 库凯基金会的代表理事。兴趣是收集古书、古枪(对这个时代来说)。记录上是迦南·库凯的养子，设定成 T.C.4755 年出生。 实际上是 T.C.4740 年出生，26 岁。在过去是以对抗称作 U．DO 的意识体为基础而‶生成″的特殊人类。(U.DO 当时使星团连邦陷入危机)。他是生还的 U.R.T.V.之一。
EP2 里的真.主人公。和阿鲁贝多的恩怨告一段落后，接下来就是面对自己的父亲和乌·度了......

4.6 卡奥斯,カイオス,chaos

出生年月日不明。年龄不详。脸上经常都是带着忧虑的表情，从他说话方式可以隐约的感觉到其如汪洋的达观个性，是个相当纤细的少年。他的特征是银发与几近透明的琥珀色瞳孔。由于他除了自己的名字之外，过去的一切一字也不提，因此他的来历和有无过去的记忆等等,一切都是谜。与马修斯他们的交情似乎满久的，而且也颇得他们的信赖。
到 EP2 结束依然还是谜。设定中与 KOS-MOS 对立，经常说出让人丈二的话，EP2 最后和维尔海姆那段对白可以算做对 EP3 的暗示吧。对白如下：
総裁：久しぶりだな。イエオーシュア。君から来てくれるとは嬉しいよ。しかし、干渉しないんじゃなかったのかい？（好久不见了，约书亚。你能来太让人高兴了。但是，你不是不干涉吗？）
ケイオス：決めたよ。ボクはもう迷わない。（已经决定了。我不在迷茫了。）
総裁：嬉しいよ。君がやっと舞台に上がってくれて．．．（真令人高兴。你终于踏上舞台了。）
维叫他‶耶和华″，这个才是他的真实名字吧......另外 CV 是包子，包子有做过配角么？不知道= =

4.7 卯月仁,ジン ウヅキ,shin

SHION 的亲哥哥。T.C.4732 年出生，35 岁独身。光从映像来看很难看出是怎么的人，但是看起来像是个光说不练的家伙。好象是使剑的高手的样子。
剑术一流，头脑一流，就是对待妹妹比较苦手......而他和赫尔马之间的关系，他的过去大概会在 EP3 继续阐述。顺便寒下他的水着- -b

4.8 迦南·库凯 ，ガイナンクーカイ，gaignun kukai

TC4741 年出生，26 岁。星团连邦米尔琦亚自治州所属的特殊财团——库凯·基金会的代表理事。外貌是黑发、深绿色的眼睛，其长相与 Jr.颇为相似。其稳重的性格，使他在内在外都相当有人望。在纪录上是企业家索则·库凯氏的长男。 实际上是 U.R.T.V.个体编号 669 号。生为具有相反于 U·DO 之存在波长的生体兵器。669 个 U.R.T.V.全由同一个培养胚中诞生后，藉由诱发突然变异(InducedMutation)的方式将每个个体分别具有的特殊能力给引发出来。由于是同一胚胎中产出的，为区别而将头发和眼睛设成不同的颜色。Jr.身上所引发的能力是成长(时间)制御的能力，而阿鲁贝多则是身体的再生能力。迦南则是除了可和 Jr.传播思考之外，也具有以说话为媒介进行修普诺西斯暗示的能力(也就是干涉他人的意识)。‶库凯″是第二米尔奇亚政府为集资进行特殊活动而捏造的虚有的企业家名。米尔奇亚纷争之后，受赫尔马保护的迦南等众人，接受基金会的设立便继承了库凯这个姓氏。
URTV 四人里除了女性的 668 之外戏分最少的- -。被 BOSS 附身也是挺郁闷的事情。期待 EP3 中他和 Jr.以及尤利耶夫博士（这老头到底什么目的捏？）的了断。

4.9 卡南

人造人。米尔奇亚纷争中和卡奥斯一起执行任务，脑中留下了资料。却一直解析不出来。目前在埃尔莎号上做后勤工作- -b。

4.10 阿伦

TC4743 年出生。24 岁。Vector 第一开发局，KOS-MOS 开发计画统合作业系统(OS)开发室的副主任。恩，喜欢上象紫苑那种情商低的女生会很痛苦吧......但相信最后会把她打动的。（高桥不会那么冷血的吧......）

4.11 阿鲁贝多

TC4741 年出生 26 岁。名字的由来出自荣格所着的"心理学与炼金术"。在炼金术中是指白化的程序。是 U.R.T.V 个体编号 667(乳白色头发)的昵称。
EP2 里 U.R.T.V 三人的故事是重头，而阿鲁贝多和 Jr.的纠葛更是重中之重。虽然这种兄弟反目的桥段已经不新鲜了，但阿鲁贝多性格的变化也着实让人震惊。从而引发了对 U.R.T.V 的思考。在 M.O.M.O.深层领域里，可以看到小时候的阿鲁贝多是比较软弱的，或者说是无法面对自己不能死去的事实，他钻到鲁贝多怀里哭那段也着实让人同情。他还只不过是个孩子呀......米尔奇亚纷争中作为 U.R.T.V 出战，却被鲁贝多遗弃，压抑下的他性格大变。基克说过，对于身体永远不死的人来说，世界就是永远的牢狱。死时的他面带微笑，是解脱的幸福。而成为维尔海姆手下的白衣人的目的还是个迷。

4.12 维尔海姆

星际间集团"vector·industry"的创办者兼总裁(CEO)。十年前曾任星团连邦枢机院会议议长。与 chaos 同样，其出身、经历一切都是谜。身边常跟着深红色外套的男子。其办公室常放着瓦格纳的乐曲。
貌似最终 boss。幕后黑手。有人说整个故事就是由威尔海姆所导演的庞大宇宙歌剧- -b。年纪轻轻的就当过星团连邦枢机院会议议长，又创办了 vector，种种迹象表明他不是一般的人类。KOS-MOS 的举动都在他的掌握下，而 chaos 和他的关系也还是谜，而 zohar 大概也受他操控。另外手下那四个神秘人的身份也已经明朗了。EP3 里应该有更多的交代。
总裁的目的...在紫苑对男朋友的一段回忆里可以看到一些吧..男朋友说 KOS-MOS 是"所创造的未来将一扫所有的价值观,没有破坏和杀戮,创造一个理想的世界"..而他应该贯彻的就是总裁的意思..利用 Zohar 的力量..总裁才能达到目的吧..

4.13 ケビン ，凯文

紫苑的恋人。维尔海姆身边的红衣人。2 年前在 KOS-MOS 原型启动事件中丧生。而实际上是一个阴谋。KOS-MOS 的启动程序在那之前由他交给了 U-TIC 机关的安德鲁，然后将设计人员全部灭口，包括自己被杀死。这样，知道原型的秘密的就只有维尔海姆和自己了。而紫苑也只不过是个工具了。。

4.14 由利 米兹拉西

接触小委员会的委员长，也是 M.O.M.O.的母亲。对 M.O.M.O.的感情从开始的只是工作关系到后来生活在一起发生了很大改变。母女情深呀- -。如果让基克做 M.O.M.O.的爸爸就完美了= =。

4.15 教皇
EP2 里的 BOSS。但从整个故事来看充其量是个小丑= =。

附录:参考站点

xenosaga ep1 ep2 官网
stage1st 异度专区
chaos et cosmos xeno-prospect
Xenosaga Story Library

心灵的恐惧--深入了解寂静岭

三度冲击

这是我很早写的东西了，做为寂静岭的 FAS，以下的内容只是我个的想法与观点。

写这东东只是为了喜欢这部游戏的玩家，或是正在玩或是还没有玩的朋友们，更深一些的认识与了解。我希望与大家分享寂静岭带给我们的快乐，如果写的不好请大家原谅！！！

（注：部分内容参照--收藏寂静岭）

首先我们先了解一下什么是寂静岭、寂静岭是什么吧~~~

1999 年 3 月 4 号，寂静岭一代在 PS 上发售了，所引发的疑问也从这里开始了~如果只简单认为哈利在 PS 上的冒险地就是所谓寂静岭，一个被邪教所控制充斥着各种鬼怪的隐蔽山庄的话，那这个鬼怪重生的场所为什么会有詹母斯带着妻子玛利在这里疗养~~~~？

（玛利给詹母斯信中写到："在我越来越不平静的梦中，我看到了那个小镇《寂静岭》你答应过我，会再次带我回到那里~~）

为什么有 4 代的亨利在这里度假旅游呢？（在 4 代主人公的房间里就有他拍的照片。"我几年前曾到那里旅游，这张是我在寂静岭旅游里拍摄的教堂的照片~~"）

现实中的寂静岭或许就是集合快乐的场所，那里有优良的疗养环境和迷人的景色风光就像我们身边正常生活一样，但我们永远也不能亲眼看到它的真实面貌，因为每当我们的目光从它们身上掠过时，那份内心的寂静岭早已取代了现实~~~~

4S 教会

我想大家都知道 4S 教会的纹章吧外面的两个圆圈分别代表着复苏与慈善而中间的三个小圈分别代表着现在过去和未来可以说表面世界是 4S 教会的产物，从标志来看展现人们内心的黑暗是 4S 教会的目的，在 4 部作品当中这个标志始终出现在游戏之中，这也是寂静岭系列拥有共同世界观的基础的

注（个人的看法：我的分析是 4S 主要目的除了召唤的邪神萨密奥外还有一种可能是，把人们心中极度压抑的邪恶之念引发出来，使人们辨别不出现实世界的道德，从而在寂静岭中来回游荡，使世界成为黑暗的血腥的恐怖的气愤当中）

表世界-里世界-现实世界

在寂静岭的世界中有一个无条件成立的概念，那就是表里世界的规则，从游戏中我们可以看到在一代的时候就已经确利了表里世界的规则，主人公哈利从踏进寂静岭的那一刻开始，就被表里世界所困扰（女护士莉莎与主人公哈利的对话中说："我们被严格禁止进入地下室和储藏室，所以我真的不知道里面有什么，那你说究竟有什么东西在下面？~~~）所为表世界就是看起来洁净的没有危险的世界，这里与现实世界没什么不同，但出了能够被你自己或第三方外力允许进入的人物外，几乎看不到任何人，里世界和表世界是互为补充的它的直觉和外观是血腥肮脏的，充满了危险，虽然绝对空间一致，但是与表世界在不同的层面上的~~~当然还有一点可以明确的是，在我们的认识中真实世界是脱离于表世界单独存在的，无论我们进入表里哪个世界它都与现实没有关系，这也是为什么我们始终看不到寂静岭真实面貌的原因，因为每当我们进入它时，眼睛早已被表里所蒙蔽了~~~虽然我们要确定表里世界规则的唯一性，但它产生的由来却也可以从人的心里世界找到答案~无论我们承认与否在每个人的心中始终有两个截然对立的声音那就是道德与

败德，道德的心里叫我们想到光明走向崇高，就像一代主人公哈利一样为找自己的女儿不顾危险，甚至还在三代死去~~~表世界在寂静岭中代表着我们的道德，那里空旷而安宁，虽然偶尔有时也会凌乱那表明我们的道德还要加强～～

代表里世界的败德一样与人们的内心世界不可分割，2 代主人公詹母斯在明明知道妻子早再三年前就以亡故的事实却仍就痴迷于若有若无的来信而来寂静岭寻找妻子玛莉~~~~（我收到一封信，信封上的签名是"玛莉"，我妻子的名字~~~这实在太荒唐，太不可思议了......我一直对自己说......一个死人是不能写信的，玛莉三年前就病死了，可我为什么还要来找她？）这其实就是因为他内心深处始终厌倦于妻子生病给自己带来的拖累生活，产生了盼望妻子早点死的念头~~（妻子在病床上对詹母斯说到："原谅我，我说过我想死，詹母斯，我不想再痛苦下去了。""哦~~别这么想亲爱的，我真的不能看到你受到痛苦，哦不，其实并非都是如此，你也说过你不想死，事实是......因为我对你怨恨，因为我没有了自由的生活。""你杀了我而你也因此饱受痛苦，够了，詹母斯......"）可以说表里世界就人内心的映射，2 代的詹母斯因为良心一边在寂静岭中苦苦寻找可以让自己谢罪的玛莉一边不断因邪恶的欲念而产生替身玛莉雅诱惑的幻觉~~~3 代的海格因自己身体里附有邪恶的祭神而自己杀人也不为所之，同时她因为父亲的影响而始终顽强的要把邪神彻底摆脱~~~~4 代的杀人狂魔萨利文则是通过邪恶的教益将一个个无辜的人抛进了他一手营造的血腥之中，在寂静岭的概念里人其实就是现实世界里，始终都在道德和败德的较量下与表里两个世界中来回游荡的生命~~~~

注（个人的观点：在这三个不同的世界中，开发者的思路是很明确的，那就是它们代表了人的善良，代表了人的阴暗，代表了人在审视别人的同时，是否也要审视一下自己呢？当我们被欲望充斥的时候，我们是否也会坦然的去面对呢？）

孩子

在寂静岭的 4 代中，有许多必不可少的要素比如地图呀，武器啊，记事本啊，不知道大家发现没有其中孩子始终贯穿整部游戏之中

1 代哈利的女儿莎瑞和教神祭者阿莱茜雅 2 代玛莉的病友劳拉 4 代杀人恶魔的分身小萨利文框架虽然 3 代中没有出现孩子但主题却是想方设法的叫当年的教神祭主阿莱茜雅的再度复生。不管在哪一部作品中，孩子始终代表着一种阳光，一种力量。1 代中的阿莱茜雅厌倦自己母亲邪恶的理想善良的她抛弃了自己创造邪神的部分肉体为些形成了形成了哈利的养女海格而且还将自己残存的灵魂封闭起来，使母亲无法自己召唤邪神，在最后的时候阿莱茜雅还让哈利带走自己的转生女婴就是三代的海格从她打开的母亲制作的寂静岭表里世界的出口逃离邪教的意念陷阱~~~2 代中的劳拉可以说是历代中最活泼的孩子了，单纯的她没丝豪的邪念，就因为她的单纯，每次她率直的讲话时詹母斯乃至我们的内心都会感一份来自内心震撼~4 代的小萨利文虽然不断的出现在死者的面前，但他的眼神中却没有任何杀气，单纯的小萨利文就只有一个念头那就是回到 302 房间，回到妈妈的怀抱由此可见寂静岭中孩子的出现是代表着一点希望，也意为着一种鞭策，那就是他们和我们玩家离开黑暗的引导，也是主人公自己对自己的惩罚，孩子在寂静岭中不只是一种线索更是一点光亮，如果没有他们的率真和纯洁我们玩家就只能看见一个肮脏血腥的寂静岭，正是他们的出现让我们明确了道德的方向~~~~~

注（个人的看法：孩子是天真的，可爱的，单纯的，他们是没有心计的，他们预示着阳光，预示希望，在黑暗的寂静岭之中带来了光明的指路标）突然使我想起一句台词："希望！！就在前方~~

恶魔

在寂静岭的 4 部中出现了很多恶心的怪物，从变疫狗到身体庞大的怪兽还有衣着血腥的女护士，在到死而

附生的萨利文~~~~但其实整部寂静岭中真正算得上是怪物恶魔的只有在 1 代和 3 代中被召唤的邪神萨密奥~~邪神萨密奥就是指秘密邪教主织 4S 教所信奉的古代邪神。1 代中的女巫达莉亚和医生麦克卡夫曼 3 代女巫达莉亚儿时的伙伴可劳帝亚以及 4 代杀人狂魔萨利文都是 4S 邪教的成员。邪神萨密奥原本属于基督教中陷入黑暗的堕天使之一，由于 4S 教信奉之神过于血腥与极端因此才被人们冠为此名，可以说只有一代和 3 代最终出现的邪神萨密奥才是真正的恶魔。至于在游戏其他出现在我们眼中的怪物则是另有来头~~由于表里世界始终混合在真实世界中因此游戏出现的怪物我们实在无法分清其真假，因为我们用来辨别的眼睛早以被表里世界混淆了。所为表里世界混淆现实，其实我们从另一个角度上来解释就是当罪恶之念冲斥人心的时候，我们是否清醒的克制自己？在寂静岭中我个人感觉战斗并不是最重要的

给我们印象最深的就是 1 代那漫无边迹的大雾，2 代中敌人出现数量是全系列中最少的代表了。3 代会因为海格杀人数量过多而导致不良结局。

注（个人的看法：每个人心中都有属于自己的恶魔形象，但是我的恶魔形象就是美国的总统布什）

陷阱

杀死敌人是寂静岭这部游戏最大陷阱，因为当你在越来越麻木迟钝的神经中突然闪现出眼前怪物真实世界的本来面目是什么的时候你会感到由终的颤栗！！就像三代中雷纳德与越发顿入黑暗的海格对话时那句 monsters(怪物）就是我们的最大嘲讽~~~（雷纳德："你来这里不就是享受他们痛苦的叫喊~当你眼看着掠走他们生命时不感到兴奋么？"海格："你在说什么？~~你在说那么~~~怪物？"雷纳德："怪物~~？对你来说他们看起来像是怪物？别紧张，不过是个玩笑而已"从表面上看是表里世界的力量将我们带进了这个恐怖的深渊~~~~~但有一句话我们应该明白的一点那就是在精神病人眼里，我们才是精神病人~~~~~

惩罚与赎罪

在寂静岭的召唤下表面憨厚的内心却极其暴力的艾帝肆无忌掸的杀死了每个嘲笑他的人

艾帝："人死就什么都一样，尸体是不会笑出来的。现在，要是什么人想拿我开玩笑，我就会像这样宰了他。"他心里明白自己不被人们所接受最好结局就是把他给杀掉~~~

安齐拉因为遭到父亲的强暴而杀死他们的经历给自己内心留下了剧烈的创伤。她觉得父亲对不起自己，自己更对不起自己母亲~~~~她要逃避而逃避的最后就是走向死亡~~~~！

"你想干什么？詹母斯？看我是不是很令人讨厌！我不要鲜花，疾病和药物把我变成了与怪物一样，怎么，你想看出什么？给我从这里滚出去！！让我一个人呆着！我是对谁都没用的人，我很快就会死的，也许是今天，也许是明天~~~~~

逃避是每个人进入寂静岭的原因，赎罪则是每个人离开寂静岭的结果！！

注（个人的看法：这个主题太深奥了，算了吧）

终于写完了，用了好几天的时间但我感觉好累 不过还有很多值得我们寻找与探索的秘密，我期待着 5 代的发售。喜欢的朋友顶一下吧。

影之心 2 的点点滴滴

squall8112

主题曲《月恋花》（末尾附歌词）
http://www.chinacomic.org/upload/forum/20056502300.wma

一直认为 PS2 上没有任何一个 RPG 可以超越最终幻想 X。因为自己对最终幻想系列近乎执着的偏爱，使得每次要玩 RPG 必须以其作为参照物。影之心 2 的出现可以说是让我改变了这一印象，虽然这年头形容游戏为"神作"的这个词已经被用烂了，但我还是想带着崇敬的心情把玩完这个伟大的游戏之后的感想略书一二，以下面"关键字"的形式展开。

1 概况
跟最终幻想所创造的虚构的剑与魔法的世界不同，影之心 2 是以实际的第一次世界大战为背景的（虽然 LOGO 说此游戏出现的人名，地名和现实无关）。跟大多数的 RPG 一样，不同性格的伙伴，走到不同的地方，遇到了各种各样的人，为了各自的理由聚在一起打倒了 BOSS，拯救了世界。自由度不高，主线发展中规中矩，单从这点看似乎没什么出彩的地方。要从模式雷同的 RPG 中脱颖而出，给玩家与众不同的印象，影之心自然别有魅力。

2 世界
一战时期日本开始对外扩张，掠夺资源，不断侵略我国并策划发动日俄战争。（游戏里按照右翼篡改教科书把"侵略"说成"进出"，让人遗憾，日本人的劣根性注定他们无法正视历史）一代的开头就是从日本人暗杀张作霖的那列火车开始的。1，2 代的主人公都是一个叫威尔的少年，是一个日俄混血儿。在一战中作为协约国的俄国是威尔母亲的故乡，而 2 代女主角卡琳却是生长在作为同盟国的德国，故事在 1915 年法国的小村多雷米宁静的开始，在日本的铜泽波澜壮阔的结束。

对于一战的起因，游戏里的剧情解释是尼可拉斯在意大利赎罪之塔打开的那扇门，就如潘多拉的盒子一样放出无数死灵。虽然带有唯心主义思想，但游戏不等于现实，靠神秘来解释历史是日本人做游戏的惯用伎俩，无可否认也让故事有更多神秘色彩，让人可以经久回味。

3 风景
整个游戏分为欧洲和日本两个部分。很多那个年代的独特风景都得到了忠实再现，比如温情的香榭丽舍大街，暴风雨中的鲁阿伏尔，神秘的梵蒂冈，晨曦中的嘎纳，充满艺术气息的佛罗伦萨，白雪皑皑的彼得格勒，古老和现代建筑并存的日本横槟大街和日本桥等等，就象一幅古典而唯美的画卷，或者一封温情洋溢的老情书，让人安静，沉醉，心伤和回味。可惜我现在找不到影之心 1，据说 1 代一半的场景都是在中国进行的。





4 音乐
背景音乐就不说了，单是那首主题歌《月恋花》所达到的成就也是让我惊奇的。也许没有 FFX 的《素敌》那么有名，但是动听程度跟其相比毫不逊色。本人对音乐研究不深，就感觉来看，二者都是慢歌，KIRORO 演绎的《素敌》比较柔美，婉转，谏山实生的《月恋花》声线更为空灵，高远，很好的切合了游戏氛围，令人荡气回肠。特别是配合最后的 CG 那段，用天籁形容也不为过。
CG 方面相比 FFX 是差了些，但也只是相对 FFX 而言，因为 CG 方面这个世界上除了暴雪没有公司可以拼过 SE。画面只能说不过不失，但是影之心不是靠画面吃饭的。

5 主题
就我玩的第一遍来讲我是对其想要表现的主题不太清楚的，但是我很深切的感受到那种在特定历史环境的洪流中人们对自己未来的不同选择。说的简单一点，就是"遗憾"。围绕三本神秘文书的争夺贯穿始终，但始终没有谁达成自己的愿望；威尔冒着死亡的危险想复活自己深爱的爱丽丝，结果只换来了短暂的一次相见；知道自己是威尔母亲仍然不顾一切爱上他的卡琳，最后为了他的幸福回到过去，消失在时间的瑕隙中；加藤两次看着自己最心爱的人死在自己目前，以及为了逆转时代不惜与曾经的好友威尔为敌；就连身为主角的威尔也无法逃脱使用恶魔力量而被寄生木吞噬的命运......很多的时候，我都深深刻刻的感受着"遗憾"二字，让我不得不认为影之心 2 是个悲剧。圆满的结局是大多数人喜闻乐见的，然而真正有缺憾的悲剧才能长久留在人们的记忆里。

值得我注意的还有其中的反战情节。影之心并没有为发动战争的日本人翻案，还是较为客观的再现了历史。游戏中的威尔曾经说"父亲当初拼命保护日本，我现在却要与整个日本为敌。"当他愤怒的把外务大臣石村贯太郎放倒在地拳打脚踢时，我想其中的甘苦只有他自己才知道吧。

6 主角
像威尔这样大大咧咧的流氓型主角已经在日本动漫和游戏泛滥开了，然而他还是给我留下了很深的印象。其一就是他的强悍。一般来讲游戏里的 BOSS 比我方总是强很多总是会摆着臭脸嘲笑主角"哼哼哈嘿，跟我斗你还未够班。"然而威尔拥有全属性变身技能可以根据属性弱点虐待一切对手，可以说影之心这个游戏的战斗是极为容易的。彼得格勒东宫楼顶战斗后的 CG 中，拉斯普坎很恶心的 COS 了 FFX 里面尤娜坠楼场景然后想坐着飞空艇跑路，但是威尔变身成为破坏神阿蒙飞上天不仅把船拆了还把拉斯普坎打的落花有意流水无情，怪不得拉斯普坎情急之下很严肃的骂了一句"怪物"（化け物め），BOSS 如此盛赞游戏主角还是比较少有的。

其二就是他的行为总让我感到出人意料。在救出俄国王女安娜斯塔西亚之后她拿出很值钱的宝石还众人人情，这时候的威尔假装每听见，却抓着白狼布兰卡的两只前爪摇来摇去；在日本桥被卡琳问到是否还爱着爱丽丝的时候这家伙又装者肚子痛想溜之大吉；在面对石村贯太郎时那老头装出一幅"你忍心欺负我这样一个失去一切的老头吗"的样子，关键时刻又跑出一个正太拦住了他，大家也一幅"算了吧"的脸色，按习惯主角应该仁慈点了......没想到他把正太甩开对石村照打不误。这主角真的是太酷了，当时我心里真是不服不行。

女主角卡琳则是我最喜欢的御姐型角色，红色的头发和呼之欲出的身材配上那身衣服实在养眼，不过更难忘的是在剧情里面的表现了。为了年迈的奶奶她踏上了战场，经过多雷米村庄的事件后毅然退伍，一直伴随在威尔身边，在威尔冒着危险复活爱丽丝的时候她怀着复杂的心情在门外大哭；即使最好从藏人母亲那里知道自己是威尔母亲的事实仍然向他表白......这样温柔却又坚强的女孩无法不让坐在电视前的各位男同胞心动吧？

至于前代女主角，身为威尔爱人的爱丽丝虽然出境很少但却让人过目不忘。除了那个令无数人心碎神伤的短暂相会，还有那个在列车上与威尔二人的单独谈话。爱丽丝的姓是 ELIOT（伊里奥特），总让我想起那个唯一在英美文学史上都成就斐然的诗人。我觉得她确实有诗人的气质，也很想看看 1 代中她的表现，说到底她都是为了威尔牺牲了自己也是威尔唯一深爱的人。

7 配角

RPG 里面的配角处理不好的话很容易成为只会战斗的木偶。影之心在这方面又做出了很好的榜样。除了出场时和平时的表现，以及关系到角色本人最终装备或者技能的隐藏迷宫，还有贯穿全局的一些小游戏，比如人偶师盖拜特收集健美杂志的人偶改造，互相交换道具换取露奇娅的最终防具，白狼布兰卡挑战世界各地的狼，约西姆随便从路边拣东西作为武器等等......

在这里不得不说一下这条叫做布兰卡的白狼，用动物作同伴虽说不是影之心开创的先河，却不是任何游戏的动物都能给人那么深刻的印象。虽然没有表明，总能确实感受到布兰卡对同伴的忠诚和其中之间的信赖关系。同时，它自己和威尔也是经常搞笑的主力。挑战世界各地的狼的情节不说，COS 潜龙碟影的 SNAKE 的潜入情节也让我喷饭。另外，除了"布兰卡"之外，威尔还学着川岛芳子的口气叫它"ポーチ"（波奇），在自己的记忆里还叫它"あほ犬"（呆狗），当时实在是忍俊不禁。续作《影之心：新世界》中动物角色也继续发扬光大，那只自称"美少女拳法家"的肥猫已经可以开口说话了......

8 剧情

剧情是 RPG 的灵魂，也是影之心引以为傲的部分。从画面，系统，音乐来讲，影之心充其量也就是个算得上优秀的游戏，但是剧情足以让它成为经典。时而催人泪下，时而令人捧腹，影之心 2 一直挑战着我脆弱的神经。剧情的感人部分决不亚于 FFX，而恶搞的部分却是前无古人并且也有后无来者的气势。

首先说说感人之处吧。一般说道这个的时候总是男女主角的感情戏。威尔虽然是个很有流氓气质的人，但并非花心之辈，他唯一深爱的人只有爱丽丝。在那次令人心碎神伤的短暂相会中，美丽的爱丽丝缓缓的睁开眼，看着威尔说出了整个游戏里唯一的一句台词"愛しているわ"（我爱你），而那个一直似乎经常无所谓的主角突然间就泪流满面，哽咽着说出"お、俺も......"（我也是）的时候，我无法不对这样残酷的剧情产生来自心底的震撼和感动，游戏生涯里尽管出现过很多的生离死别，但我想哭的冲动为数不多，这个场面让我无法忘怀。如果说 FFX 里面有类似感觉的话，那就是尤娜扑空泰达的幻影狠狠摔在地上留出的泪水。无法圆满的爱情产生的缺憾美让人痛彻心扉。

而影之心 2 的女主角卡琳自始至终都深爱着威尔，可以说她其实是很传统的女性，自己喜欢的事情就去勇敢追求，而且不会计较任何回报。在她的最爱威尔冒着自己的生命危险去复活所爱的人之时，一向坚强的她在门外大声哭泣，那种不知道会发生什么事情的无助只有她一个人来承担，看的实在让人心疼。每个男人的一生里，如果有这样一个曾经如此深爱自己的女人，即使自己不爱她，那也是幸福之至，死而无憾了。

其次，就是可说无处不在的恶搞之处。在玩的过程中虽然只是我一个人，也经常笑出声来。比如布兰卡挑战世界各地狼群的对手有正太狼，有老狼，有追随他跨越千山万水来到日本的母狼，有妄图侵略地球的外星狼（布兰卡说的是让人摆脱地球重力束缚的 V 高达台词），当然最经典的就是日本动漫经常拿来恶搞的黑色三连星。不仅名字跟原作相同，而且还把布兰卡称为"传闻中的白色恶魔（吉翁军对阿姆罗的称呼）"（当时的布兰卡很疑惑"恩？什么时候我有这样的称号了？）。另外，那个王家之谷的女性一看到主角一行，开口就是"看见了，我也看见了！"是恶搞夏亚的经典台词"見える！ 私にも(敵が) 見える！"（看见了，我也看见敌人了），而且这句话还是称号之一，实在是大汗啊。高达实在太有名了所以经常成为恶搞对象，我怀疑如果《SEED》如果早放出来一些没准影之心里面还会像《全金属狂潮》一样出现用内裤暴种的画面。

轮盘之魂每次见到主角除了给攻击次数加还会像唐僧一样罗嗦个不停，谈自己的太太和女儿，对主角诉说工作和家庭的压力。当威尔听到它说自己女儿叫亚弥时就说"真是好名字，以后她一定会成为歌手的！"实际是恶搞日本人气歌手松浦亚弥。后来在《影之心：新世界》里亚弥终于有了出场的机会，那是后话了......

约西姆每次拣武器和跟他师傅对决的时候出现的对话都是爆笑无比。总之我是第一次看见还有这样从路上拣武器的设定。为什么会这样呢？第一次看到更衣柜约西姆想拿走的时候威尔也发出了这样的疑问"一般来讲武器不是要在迷宫的宝箱捡到，去道具店买到，或是解决事件然后才拿到的不是吗？"但是约西姆偏偏不信"你在说什么啊？这种几百年前的事情！可以用的东西，就尽量拿来用！"好了，这下他拿走的东西可多了：比如"聚满了野猫们为了躲雨的感谢心情"的土管，"漂亮的渡过津轻海峡惊涛骇浪的冲击"的黑鲔鱼，"相传数代，一直支撑着房子，现在他的任务终于结束了，把测量身高的伤痕做为勋章，一直守护者孩子们的成长"的大黑柱，"见识过众多激战的这个折迭桌，有的时候要挡住摔角手的头锤；然后在场面混乱之时转播员跟观众还会逃跑，就这样被弃之不理"的折迭桌，"千年永恒的遭受风吹雨打，默默守护着里民的生活，这个深邃的眼神（不就两个洞），所浮现的回忆，似乎打算诉说什么"的地藏神像，（藏人都阻止不了他抢走自家的宝贝= =）"总排水量 20.000 吨，由无限航行可能的超小型缩退炉所组成的波动引擎，在星球间往来不再是梦想，传说中的潜水艇"的鹦鹉螺号......

另外，反方角色也是个性十足。比如雷尼（《新世界》中他变成了主角的管家），当他终于在巴黎地下铁赶上主角一行，"哈哈哈"发出狂笑时，威尔也"哈哈哈"对他回笑，然后可怜的雷尼就发现自己的那列车跑到了另外的隧道里......在威尔士重遇主角们，威尔问雷尼"把罗加带哪里去了？"雷尼回答"不告诉你"。然后威尔又问"你不知道吧？""当然知道啊！""你肯定不知道！""知道啊，他就在......"于是主角们都没理他就走了......（不过这一战还是没躲过，他追了上来= =）

有些 BOSS 的出场也让人忍俊不禁。比如路西娅出场时放出一只大肥猫想搞定主角们，但是那只猫开始攻击路西娅，吓的她大叫"怎么回事，你不认识我了？啊......"这时一直在研究花花草草的众人回头终于发现了她。"好像她很够呛啊""我们要不要去帮她一下......"还有一个说话很结巴的 BOSS 一直威胁要毁灭世界，安娜斯塔西亚忍不住了，"你到底想说什么啊""你就不能把话说清楚点吗？"那怪终于说出来"我要征服世界"，然后安娜斯塔西亚又问"那以后呢？"BOSS 回答"以后......还没想好呢。"= =最搞笑的就是浮在空中的雅兰了，一直在说"让我把你们引向黄泉之路吧"，可是大家都没听他说话，都在讨论他的垫子"果然很奇怪""他是怎么做到的""那垫子下面一定有秘密"......最后威尔上去问"你的垫子在哪里有卖的啊？"......战斗结束后威尔还遗憾的说"最后还是没问出来......"卡琳："你真的那么想知道吗？"

9 结局

游戏有两个结局。第一个结局里威尔回到了过去，出现在 1 代开始时中国满洲的车站。那张命运的照片里，明白的显示着跟卡琳一模一样的威尔的母亲。在打倒加藤后的最终 CG 里，个人都回到了自己愿望的地方，在最后跟卡琳道别后，威尔一边自言自语"对不起，卡琳，无法遵守跟你的约定了......"一边被寄生木吞噬了自己。但是卡琳的愿望就是威尔的幸福，所以她成为其母亲把他被送回原来的时代。

关于威尔的母亲，游戏在日本桥的时候通过卡琳对威尔的追问，或多或少也了解了一些。威尔自称他母亲在他小时候就去世了所以样子记得不清楚，但是他却记得母亲说的话："为什么母亲将我取名为威尔，她说因为那是她初恋男友的名字。"如果这里指的是游戏里发生的事情，我认为卡琳在结局中成为其母后还保留了自己在 2 代的记忆。

卡琳从藏人母亲那里得知自己是威尔母亲的事实之后，仍然大胆的向他表白，虽然从那时起她就知道自己和威尔的恋情不会有结果，真是让人钦佩。知道自己的爱情已经划定了期限，还是像飞蛾扑火一样奋不顾身的投入，一个女孩一生难得遇到自己所爱的人，也许卡琳也会嫉妒爱丽丝，也许卡琳也会在心底抱怨威尔不爱自己或者命运不公，即使那个男的在整个故事里一直都没有说过一句我爱你而仅仅在结尾大声说谢

谢，她仍然爱的轰轰烈烈无怨无悔，用自己特有的爱无私的包容还有点像孩子般的他......这样伟大的女性无法不让人动容。

第二个结局，威尔失去了记忆，来到了威尔士。罗加来到他身边，对他说这里很冷，回去吧。但是威尔对他一脸茫然的样子，然后被罗加骂到"混蛋儿子，连你老爸也不认识了吗？"开始我不太明白这个结局的含义，据跟网友交流的结果，有人认为这是一个 KUSO 的结局，而罗加说的那句话是对威尔一直欺负他的报复- -我觉得这种解释也不无道理。

10 续作
我是从《影之心：新世界》开始接触系列的，基本要素，尤其是系统得到进化后更加的厚道，以致于我开始玩《影之心 2》的时候还不是很习惯。虽然也继承了感人和恶搞的剧情风格，但是我觉得《影之心：新世界》在感情戏上还是无法和《2》相比。正太和御姐的男女主角当初还是比较期待的，然而过程和结局都不是让我很满意。

另外，相比 2 整个游戏的比较阴沉的气氛，《新世界》却显得轻松明快，以致剧中的两队主要的感情戏：里卡尔多和艾多娜，LADY 和 KILLER 都无法像前作一样打动我。基本上，《新世界》只能看做系列的外传，当初 ARUZE 的人也说了，"威尔太累了，所以我们想让他休息一下。"

总之，在我的心里，《影之心 2》和《FFX》一样都是难以撼动而且难分伯仲的作品。FF 有深厚的文化积淀，影之心则像黑马一样横空出世，让人眼前一亮。在期待 FF12 的同时，大家也好好期待影之心 3 的到来吧。

最后附上月恋花的歌词。网上找到的，无法联系原作者，根据自己的理解做了微小改动。歌词简直就象是卡琳说出来的一样，百听不厌的感动！

月恋花

消えてゆく狭間に　生まれくる奇跡が
在渐渐消失的缝隙中产生出来的奇迹
それぞれの心の　指す場所へ導く
将各自的心引导向他们的归属
私に出来ること　静かに満ちてゆく
我所能做的只有　静静的离去
夜を照らす月のように　あなたを見守るの
就如同月亮照亮夜空一般　我守望着你
その深いあなたの想いを　あなたの求めてる絆を
那种对你深深的思念　那种你所寻求的羁绊
手繰り寄せて光となるのなら　私は
如果能用这双手创造光辉的话 我...
祈っている　あなたが会いたいと願う
我一直在祈祷　祈祷能与你相会
人の隣で目覚める朝を　迎えられるように
就如同人们醒来迎接清晨一般

微笑みあえる幸せを　共に生きてゆける喜びを
微笑着相会的幸福　共同生活下去的喜悦

同じ風　感じてゆけるのなら　私は
如果我们能感觉到相同的微风的话　我...
Ah　あなたの心に触れられなくても

啊　即使无法触动你的心
どんな形の愛でもかまわない　側にいられるのなら
无论是哪一种的爱都无所谓 只要能呆在你的身旁

散らばってく　人は　時をこえ　また結ばれてゆく
四处离散的人们超越时空再次结伴而行

Ah　あなたを　あなたを　守ってゆきたい
啊　为了你　我想为你而一直守候下去
あふれる想い　この胸の中に　しまって
这种思念溢出了我的胸口
Ah　いつか来る　幸せを　抱きしめて生きる
啊　何时可以到来 那拥抱着幸福的生活
今は静かに　瞳閉じよう　また会えるから
现在我只想静静地闭上眼睛 因为我们还会再相见

chair 回帖评论:

影之心 2 的剧情 CG 实在是异常经典，而里面令人印象最为深刻的，应该就是飞鸟石舞台（应该是这个吧？）那段了，经典的台词，完美的配乐，令人感动不已。加藤在我心目中的形象也愈加高大。

不厚道地发旧文=_=

加藤政二特佐，一个忠诚可靠的军人，同时也是主角威尔的好友。在一代的故事里，威尔失去了爱人艾利丝，加藤也失去了心爱的良子，两个同病相怜的人建立了深厚的友情。但他们与恋人之间的纠葛并没有就这样结束，而是延续到了影之心 2 的剧情之中。

二代的剧情，很大程度上是围绕着《艾米格雷文书》——这本记录着创造生命秘术的魔法书而展开的，利用它上面记载的秘术，甚至可以令死人复活。而前作中惨死的艾利丝和良子，似乎也有了复活的希望。

可以说，威尔是幸运的。虽然复活艾利丝的魔法最终失败了，但他至少又一次见到了心爱的人，艾利丝将永远活在他的心中，活在他的记忆里。而他同时也得到了卡琳的关爱，以及同伴们的友情。这一切，点燃了他心中的希望之光。

而加藤，却经历了一场悲剧。虽然他成功地复活了良子，但命运却对他开了一个残酷的玩笑。当眼睁睁看着樱花——第二个良子为保护自己而死在面前时，加藤崩溃了。他感到绝望，对自己命运的绝望，对世界的绝望，于是他选择了放弃，放弃这个充满着战乱和痛苦的世界。

巨大的铜铎漂浮日本在上空，加藤要借用它扭转时空，回到 100 年前，那个掀起战争的人们还没有出生的年代。然后用自己的手，去改变这一切，将世界引导向一个完全不同的未来，创造一个和平的、没用战争的新世界。

但一切事物都是相对的，有创造，就有毁灭。新世界的产生，也就意味着旧世界的消亡，这是何时也无法违逆的规则。

"加藤，你错了，哪怕要承受痛苦，人类也要用自己的双手，去改变自己未来和命运......"抱着这样的信念，威尔站在了加藤面前，不再是朋友，而是以敌人的身份。

"战斗，是你的信念吗？"
"不，也许是......宿命吧......"

加藤笑了，是苦笑，还是欣慰的笑呢？

"铜铎的顶端——高天原，我会在那里等着你。"

在决战之颠，有着相同愿望的两个男人，最终走向了不同的道路。这里我不禁联想到夏亚和阿姆罗——同样期待人类的革新，同样渴望宇宙住民的自由，只因为所采用的方法不同，曾并肩作战的两个人，不得不兵戈相向——这一切注定是

一场悲剧，却又是何等的类似！

只是，重新找到真爱的阿姆罗，永远无法体会到夏亚所背负的忧伤，以及沉重的宿命。同样的，有着友情和爱情支持的威尔，也永远无法理解加藤心中无尽的痛苦和绝望。

一场恶战，最终，加藤倒下了。也许他早就意识到，失败在战斗前就已经注定，也许，他只是一心求死。如果说良子的死在他心中划下了一道深深的伤口，那么此刻他的心，早已在富士山中随着樱花的凋零而死去了。一个失去了心的男人，不可能战胜那个充满了希望、拥有足以弑神的强大意志力的朋友。

但是，又有谁能说，他的信念就是错误的呢？世间有太多东西，不能用简简单单一个"对"或"错"来衡量，哪怕它们是对立的。可人们，又往往必须在其中间做出艰难的选择——命运的齿轮，最终选择了威尔，仅此而已。

"谢谢你，朋友……"当说出这句话时，加藤是欣慰的，一种得到解脱的欣慰。毕竟，他太累了，需要休息一下，能够长眠在好朋友的怀中，能够在另一个世界和良子相会，从某方面讲，这或许才是他想要的幸福，才是最好的结局吧…………

两个人的世界——感受《汪达与巨像》～

水石

写在前面的废话：
转载随意，请注明作者出处～
7 天前就基本构思完毕，可惜写得久了点，而且还是显得有些仓促 = =b
题目原来是为剧情小说准备的，不过自己恐怕没时间写了，文章里面的某些文字可能更适合剧情小说
纯广告：［游戏评论］一款原创作品应该如何生存？
感谢多古拉会员提供背景音乐～

两个人的世界

引

伟大的武术家李小龙先生曾经在电影中表述过这样一种理念——"武术的最高境界就是把技巧隐于无形"。武侠小说泰斗金庸先生的书中也有这样的描述——"无剑胜有剑，无招胜有招"。其实哪个领域不是如此呢？所谓大巧若拙，看似简单直白的事物却往往蕴涵着博大深远的内容。

游戏也是如此，"把技巧隐于无形"同样是游戏的一种高境界。与同期的几部作品相比（生化危机 4，灵魂能力 3，恶魔城），《汪达与巨像》可以说是最没有资历的游戏，前作 ICO 更是叫好不叫座的典型。虽然 ICO 确实可以让玩家留下良好的印象，但身为续作所处的地位却很尴尬。是延续前作的传统，还是做出新的突破呢？《汪达与巨像》很好的回答了这个命题，这部作品舍弃华丽奢侈的外部包装，以纯粹的游戏内容来感动玩家。它用绝不锋芒的画面音乐、不落俗套的动作系统、以小博大的游戏历程以及简单纯粹的游戏目的带给我一流的游戏体验。

目前的销量来看，本作可以取得比前作更好的成绩，首周销量 14 万套。但无论结果如何，《汪达与巨像》都是自己在今年玩过的最优秀的一款二线游戏。从头到尾，那种"两个人的世界"的强烈冲击感一直萦绕在我心中。

绝不锋芒的画面音乐

↑美丽的世界需要的是欣赏～

画面永远是游戏内容的最重要窗口。以现在 PS2 上大作的画面素质来要求《汪达与巨像》的话，显然不能给高分。镜头拉近后，主角身上的衣服材质清晰可见，比较假，某种程度上甚至不如其爱马的贴图完整可信。光影效果以及音乐音效也绝不豪华，普普通通是对本作画面音乐的最确切描述。

但是 SCE 的制作小组显然有着自己独特的审美观，整个世界环境设计浑然天成。沙漠、森林、平原、瀑布，各种各样的地形地貌都得到了真实的再现，纵马奔驰在这样的一个世界，看着马蹄带起的点点烟尘，享受啊......光线的运用更是有着极高的造诣。躺在祭坛上的少女，身后的窗户光芒万点，再加上旁边故意模糊处理的白鸽，这样的一个环境下，那位通篇没有半句语言的少女也给人强烈的圣洁感。而在与巨像的战斗中，光线的运用一次比一次吝啬，到最终 BOSS 几乎是一片黑暗，但这除了加深整个战斗的厚重感觉，似乎也象征着主角逐渐坠落黑暗的命运，宿命吗？

汪达没有 ICO 招牌式的美轮美奂的城堡，但在营造孤独的氛围上却是一脉相承的。ICO 里面巨大空灵的城堡在这里成了整个美丽荒凉的世界，ICO 里面踏踏的脚步声在这里成了格达格达的马蹄声，ICO 里面陪伴主角的 Yorda 在这里成了那批爱马 Argo，唯一不变的是主角的孤独。也许《汪达与巨像》的画面音乐确实朴实无华，但确实最契合这款游戏的！

不落俗套的动作系统

↑和巨像战斗很是魄力～

ICO 的动作系统几乎可以用苍白来形容，跳、抓、爬、挥，简单的不像是 PS2 主机上的游戏。和动作系统息息相关的关卡设计和敌人类型也是简单的可怕，没有太多的变化性，并不是一款可以让动作游戏爱好者满意的游戏。

而《汪达与巨像》的动作系统则做了极大的改良，虽然仍然不能用对动作游戏的要求来衡量它，但其中有很多让人耳目一新却又自然得体的设计。典型例子是 R1 键的 GRAB 系统，很少有游戏像本作一样设定用紧按 R1 键来模拟主角紧抓不放的动作（大部分时候 R1 是用来模拟开枪的感觉）。当然，这是继承了 ICO 的牵手系统。这个系统在当时得到了玩家的一致好评——似乎可以感到来自于游戏中女主角手掌的温暖和颤动。有人说 ICO 的 R1 键是连接玩家和游戏的桥梁，通过牵手可以让玩家最深切的感受到来自游戏的各种讯息，那么汪达与巨像则用另外一种语言表达了同样的理念。紧紧按住 R1，紧紧抓住巨像的毛发，就是紧紧把握住自己和那个女孩的命运，紧紧把握住这个两个人的世界的未来。"也许我无法通过牵手来感受来自你的温情，但我知道，只有紧紧把握住现在，紧紧抓住那联系着我们的巨像，你才能回来！"

这种强烈的代入感让玩家体会到制作者的不俗创意，但是即使从动作性的角度，R1 键的设计也堪称精彩。不知道大家有没有这种感觉，每次打完一个巨像手心里攒的全都是汗。特别是在攀爬巨像的时候，要按住 R1 键缓缓靠近目标弱点，精神高度集中。巨像是在不停地运动中的，任何的失误都可能导致失败重来。R1 键紧按的设定让玩家将所有精力都集中到了屏幕上，这种肾上腺素大量分泌的游戏体验让人大呼过瘾。

关卡设计和敌人类型在《汪达与巨像》里面其实是统一的一点——巨像。因为巨像的高大程度在普通游戏里面几乎相当与一个小型城堡，一个巨像设计起来几乎相当于某些动作游戏的一个小型关卡。巨像身体的组成，可以攀爬的位置，可以休息的位置都是普通动作游戏场景设计的一种演变。而每个巨象不同的行动攻击方式，不同的弱点组成，不同的特性则相当于其他游戏的敌人类型设计。于是所有问题的焦点都集中在了巨像身上。巨像设计的好，这个游戏的动作系统就可以说成功了一半。我们在游戏中看到，16 个巨像在参考了各种动物的基础上可以说是个个不同，有天上飞的，也有水里游的，有笨重像牛的，也有灵活像猫的。特点也很鲜明，有的可以钻入土中和你暗斗，有的可以拿刀拿板与你硬来，有弱点不好找得琢磨半天的，也有弱点好找位置却很考你手感的。

不过巨像设计中最让我欣喜的一点是"会动的场景"这个理念。美式动作游戏名作《波斯王子》系列（其实还有很多动作游戏也是）同样有着攀爬的设计，但是它并没有运用到任何按键来表现这一动作。更重要的是它的场景大部分是死物的山崖、废墟等等。第一次游戏了解了流程之后，再一次游戏就是轻车熟路，没什么挑战性了。但汪达却不是如此，巨像是一个会运动的场景，玩家不能在一个地方停留太久，否则很容易被巨像甩下来。这种会动的充满变化的场景带给玩家强烈的临场感，比之死板的场景设计要灵活得多。

曾在专区看到有玩家不满意汪达一点——每一个巨像打完以后就懂了方法，下次肯定还是这样打，缺乏变化，没意思。我不否认提供多种游戏可能性可以增加游戏的可玩度，但是没有必要要求每一款游戏都必须像 MGS 一样可以通过不同的武器，不同的行动，不同的思路来进行每一次的游戏。对一款游戏的评价 90％应该来源于一周目时候的游戏体验，多周目一般并不会对一款游戏的素质有着决定性影响。对于玩家抱怨的和巨像战斗的过程过于单调并且只有一种击倒巨像方法，我认为其实没有必要。寻找这种方法本身就很有乐趣，玩家在和巨像战斗的过程中也在享受一种独特的动作性解迷，不停地思考各种巨像的打法是考验玩家观察能力、反应能力、计划能力等方面的综合测试过程。比如自己在打沙虫巨像的时候曾经卡了挺久，后来注意到那个特大号的眼珠才幡然醒悟，原来这就是破绽！在战斗中通过自己的观察，尝试，到最后打败巨像，只要你不看攻略，相信你也可以体会到这种成就感。

当然《汪达与巨像》的动作系统还有其他的亮点，比如那个臂力槽系统，既符合 R1 键的设定，也提高了游戏难度，玩家在与巨像战斗的过程中有时也必须寻找可以落脚的地方来休息、恢复臂力。另外比之 ICO 最大的进化就是通关后的时间挑战模式，这个模式大大增强了游戏可研究性。专区里面的不少高手玩家就放出了自己的挑战视频，看了以后本人有种豁然开朗的感觉。某些动作的设计绝对不是花瓶，在高手眼里，例如翻滚、下落刺等等动作都可以发挥最大作用。

以小博大的游戏历程

↑不同巨像的独特设计是游戏的一大亮点

这是一个只有两个人的世界，整个游戏历程中除了结尾部分几乎不会有其他人出现。和 ICO 一样，这是一个属于一对男孩女孩和一个广袤世界的故事。伫立在这片静寂的大地上，很难不让人产生孤独感。苍白的面貌，轻柔的呼吸，单薄的身躯，男孩是如此的柔弱。除了爱马以及有时会出现的雄鹰，这是一个没有伙伴的世界。在这样的环境下，人类的渺小才越发的显现出来。而这个世界上的另外一种生物——巨像，恰恰是如此巨大，那种地动山摇的压迫感让人窒息。深黑的面貌，粗重的呼吸，伟岸的身躯，巨像的魄力让整个世界都为之震撼。但是即使再孤独，对手再强大，男孩还是义无反顾的踏上了打倒巨像的道路。这种强烈的大小反差，强弱对比，让整个游戏显得更加大气而充满宿命感。

以小博大，最直接的体现当然是汪达与巨像。以体积比较，巨像的一根手指就是男孩汪达的全部，所谓"碾死一只蚂蚁"恐怕是两者之间争斗的最可能结果。但是我们的主角勇敢的踏上了这段充满荆棘的旅程，一次又一次的爬上巨像，一次又一次的摔落地面，一次又一次的艰难举剑，最后一个又一个地打倒巨像。**这是战斗中的以小博大！**

以小博大，不仅仅是对巨像，更加是男孩对社会规则的抗争。男孩为了夺回女孩的灵魂而踏上了这块被诅咒的土地，本身这就是对原来世界规则的反抗。在孤独地打倒了这个世界的所有巨象后，男孩还要面对来自原世界的人类的唾弃，以一己之身来对抗来自原世界道德规矩的谴责以及抹杀。**这是剧情上的以小博大！**

以小博大，游戏最后归结到男孩对自己宿命的抗争，对一个世界美好的坚持。整个游戏中并没有提到男孩和女孩之间的关系，恋人？朋友？兄妹？一切都是玩家自己的揣测。**没必要为男孩和女孩之间的关系打上太多暧昧、煽情的烙印，如果女孩是这个荒凉世界唯一美丽、唯一感性、唯一纯洁的事物，难道不值得为她而战斗吗？难道不值得背上可能被诅咒的命运而战斗吗？**"最小的人也可以改变世界的未来！"对男孩来说，他只要改变那个女孩的命运，"你一定要回来！"**这是整个游戏精神里的以小博大。**

（PS：SCE 推出的这款游戏，是以创意内涵取胜的，没有华丽的商业包装，在现在的市场环境下，未尝也不是一场以小博大............）

简单纯粹的游戏目的

↑每次打倒巨像后的流程，这预示着主角的未来～

回想起来，似乎极少有游戏有如此简单直白的游戏目的——拯救一个女孩的灵魂。每次打倒巨像，男孩都会被剧情带回祠堂，除了要指引他前往下一个巨像，制作者更多的是在不停地向玩家灌输一种信念，抑或说是一个画面，就是那幅男孩痴痴的看着躺在祭坛上的女孩的画面。制作者在不停地提醒玩家整个游戏的目的是为了那个女孩，只有这个目的，打倒巨像都是只是手段而已！

"当我伤痕累累的回到祠堂，可能会想起刚才贯穿身体的黑线，会想起刚才从自己口中喷出的黑色气体，会发现自己似乎在慢慢向黑暗中坠落。但没关系，看到被白鸽围绕的你，看到一身纯白圣洁的你，这些都不算什么。即使在穿越那长长的黑色隧道的时候，我也仿佛能听到你的笑语，你的声音，真的，所有的艰难都不算什么。感谢这段时间，我可以静静的在旁边看着你，任光芒洒满你的全身，任黑暗笼罩在我的身后。突然间很想抚摸下你的脸庞，但我知道肯定是一片冰冷，不要怕，我一定会让你的身体变暖，脸颊回温！'你等我啊～'

即使到了最后，即使我的头上开始长角，即使我的身体被黑色所覆盖、被恶魔控制，但我的灵魂永远围绕着你。身后的气流漩涡带不走我对你的依恋，没关系的，'我一定会回来！'"

如上所述，游戏导演在剧情过场和游戏历程中采用了诸多手法来描写少男少女之间的羁绊。以情动人的时候让游戏目的和理念给玩家留下深刻的印象。《汪达与巨像》在对游戏目的的表达力方面超越了其他很多游戏。确实这游戏的目的非常简单，却也非常伟大——"我，不会放开你的手，因为那等于放弃了自己的灵魂！"

汪达和 ICO

↑宿命的两个人，两个人的宿命～

同一个制作组制作的内容和精神上都有关联的作品，很容易拿来比较，也必须拿来比较，游戏素质是否有所突破？这是制作者和玩家都关心的问题。

ICO 有一种天然脱俗的纯净美。巨大空灵的城堡设计，近乎无音乐的纯自然声界，配上女主角一身白衣、一尘不染的纯洁，游戏的清新之感让人过目难忘。而且敌人的外形被设计成黑影，这又给游戏带上了一点童话的色彩。看着点点的光线穿透近来，看着穿梭在其间的少男少女，自己心中充满着一股坚定的执着，我一定要带你走出去！ICO 是一冽清泉，品味这款游戏有一种心灵被洗净的充实感。当然还有那首天籁般的主题曲《You Were There》让整个游戏的艺术效果提升了一个台阶。

而汪达与巨像则与 ICO 有着很大的风格上的不同。初玩游戏时，很容易先震撼于巨像的设计，这样有魄力，这样厚重的风格和 ICO 有着极大的差异。接着就会注意到本作的战斗系统的复杂和精巧，对比起 ICO 的简陋，同样也让人怀疑是否换了一个制作组。但即使外在有多少迥异，但两款游戏的内在精神却是相连的。永远都只有一个简单伟大的游戏目的，永远都是一个看似无法打破的宿命，永远都是以小博大的游戏历程，永远都是属于一对男孩女孩的世界。这两个人的美丽世界让人动容！

ICO 也许更接近于艺术品那种精致美丽的效果，但《汪达与巨像》则在游戏性上前进了一大步。如果说 ICO 只有一个的话，同样的《汪达与巨像》也只有一个！

个人评分：**10** 分

结

↑所谓神很多时候其实等于恶魔～

李小龙先生有一段话是让我铭记于心的："一位真正的老师，一位真正的授武者，从来就不应该是一位真理的施舍者，他应该是一位领路人，一位通向真理之路的引导者，而真理则必须由学生来发现。"

我并不认为以上文字可以称得上真理，里面的某些语言还是过于武断，甚至有点粗糙。同样我也不认为这些文字可以带领玩家通往属于游戏的真理，这是我还达不到的境界。

但是我为什么要写下这么多文字呢？这个问题其实直到最近我才明白。对于没有仔细品味过游戏的人来看我的评论，那种感觉其实和抽二手烟差不多，不但没有抽烟本身的快感，还对身体有害。所以简单的吸收或排斥来自另外一个人的思想其实是没有益处的，那会磨平你自己的思想或者让你的思想无法流动。我真诚的希望大家在仔细品味过这个游戏后再来看这篇文章，用你自己的思想、经历、角度去分析，去评判，或许里面的某些文字会让你有股"心有戚戚焉"的感觉，又或许里面的某些文字会让你十分不满。没关系，所谓"魂之共鸣"就是这样。

这就是我写游戏评论的目的所在～

↑这款游戏的玩家无疑是幸福的，期待 SCE 下一次的创意～

大众网球一小时玩后感+评论

xiaoyao1

前言

9 月份了，开学了，是否被紧张的学习压力压得有点透不过气呢？PS2 是否封存已久了？是该放松一下了。大众系列又一次降临，让 SCE 大众系列制作小组带着我们来到轻松有趣的网球世界吧，尽情享受阳光、沙滩、美女吧，让我们拿起手柄，通过眼前的电视机来到一个卡通、迷你的世界吧。。。。。。

说到体育游戏，人们第一时间肯定会想起业界体育游戏的龙头 EA SPORTS 公司出品的体育系列，而亚洲，特别是中国的玩家可能也会第一时间想到 WINNING ELEVEN 系列。然而，在技术和游戏飞速发展的今天，是否有人还记得，SONY 公司一直还有一款大众系列的高尔夫游戏在全世界一直深受欢迎。在追求真实感之余，也能让你享受一下体育所带来的乐趣。而如今，SONY 公司在 PS2 进入末期之际，再次卧薪尝胆，他们暂时跳出了高尔夫的圈子，为我们带来了全新体验的一款网球游戏——《大众网球》。

打开电视机，鲜艳的色彩和可爱的人设顿时映入眼帘。熟悉的菜单和模式让人很容易就想起了大众高尔夫系列。充满欢乐节拍的 BGM 也让你在游戏之前感受到轻松快乐的气氛，让你有一种很想试一试的冲动。本作可以说是完全继承了大众系列的传统，也正如大众系列的总监村守先生所说的那样：用一句话来形容本作的话，那就是"愉快的网球游戏"。

"另类"的网球

说到网球游戏，人们一定会想到 VR 网球和 TOP SPIN 这 2 个系列的网球游戏。这 2 者向来都是以高度的真实感而在网球游戏中脱引而出，深入民心的。而大众系列走的路线对于前 2 者来说无疑是另类的。游戏中没有网坛巨星，没有繁琐的众多杯赛和联赛，也没有成千上万的观众。也许说到这里你会问，那么这样的网球游戏还有什么地方吸引人呢？这样的网球游戏还是网球游戏吗？答案当然是肯定的。前面已经提到，大众系列带给人们的就是轻松可爱的欢乐气氛。蓝蓝的天空，漂浮着的朵朵白云，蔚蓝的海洋，热带雨林的海滩植物，这样的画面在凉风习习的秋天带给你一种温暖的感觉。虽然 PS2 机能有限，但是本作还是将一幅色彩斑斓的画卷呈现在大家的面前，这里没有城市的交通堵塞，没有快节奏的两点一线的生活，也没有都市的熙熙攘攘。下班放学回家的你，可以借着这样安详的氛围给自己的身体和大脑以及焦躁的心理一个彻彻底底的放松，坐在客厅的沙发上就可以尽情享受这虚拟的美丽新世界，会让你感觉到真得很惬意。

人设

玩过大众高尔夫的玩家一定对大众系列的人设印象很深刻吧。是的，男女主角的头依然那么大，身体依然那么小，看上去非常的可爱，让你忍不住想捏上一把。（- -b）但是有一点恐怕会让系列的忠实玩家有些许失望了。本作基本上全部采用的是原创的角色，以前那些熟悉的脸似乎在本作没怎么露脸，难道作为高尔夫高手的他们是网球苦手吗？不，其实这样的决定是因为公司想要带给人们全新的感觉，虽然没有熟悉的面孔，但是这些看上去可爱至极的正太、LOLI 们会让你很快便接受的，因为比起以前的老角色，这些新人的外形丝毫不占下风。每个人都有自己的特点，有自己的绝技。为了保证每个人的特色，制作小组特地取消了可以改变能力值的道具，让角色得到了充分的还原。值得一提的是，本作的隐藏人物共有 14 人，其中还可以使用裁判，这样的设定可以再次提高玩家们对这款游戏的兴趣，不得不承认，游戏在人设方面的设定取得了相当大的成功。

系统

本作的系统大致和以前的高尔夫系列差不多，也分为挑战模式、大家的模式，训练模式 3 大类。在挑战模式中使用初期 2 名角色赢得一场比赛就可以开启新的人物，以此类推，就可以打出全部的隐藏人物了。不过你也别小看这些 Q 版的小朋友哦，他们都有自己的强项，同时会尽力阻止你取得胜利。大家的模式，顾

名思义就是可以和朋友一起玩的模式，这也是大众系列的精髓所在了。如果你有手柄的 4 分插，那么你和你的朋友们就可以体验双打的乐趣了，而欢声笑语也会充满你的客厅的^^

本作的控制也很简单。不用担心你的手指反应慢，也不用担心复杂的按键操作让你头晕。左遥杆或者方向键都可以控制人物的跑动方向和击球、回球的路线，个人觉得，还是用十字键比较容易控制方向，不过这也许是个仁者见仁，智者见智的问题了，在此就不深究了。

既然是网球，那就肯定有扣杀，吊高空，轻削等击球的方式了。虽然作为一款轻松娱乐的网球游戏，但是这些基本的入门级招式还是必须要有的。

×是削球，当你的对手大力扣杀，或者在双方势均力敌，有必要改变战术时都可以尝试用叉键来回击对手的来球。削球通常高度都很低，几乎是贴着网飞过的，所以这种球一般比大力回球难接。不过如果你习惯球的路线和回球时机的话，还是很容易就可以接到的。

○是上旋球，也可以理解为扣球，这种球的速度很快，落地后会借着冲力往上弹，如果左右来回扣的话可以让对方陷入很难回击的境地。值得一提的是，对付高空球，只要看准时机按○配合着方向键就可以完成大力扣杀，在游戏初期的效果很明显，也是比较推荐的一种打法。

△就是高空球了。这种球通常是对付喜欢网前回球的对手，当你看到你的对手向网前奔跑时，你就可以准备回高空球了，这样会使对手陷入两难的境地，上网也不是，底线也不是，在对手的犹豫之间，你已经可以得分了。但是这球的缺点是容易给对手大力扣杀的机会，换言之，也就是容易失分。高空回球果然是一把双刃剑啊！～

光掌握基本的操作当然对于网球来说是远远不够的。本作会给予你回球的时机做一个简单的评价，可以在回球后，看你使用的角色头上出现的标志来判断你的回球质量是否高。当出现乌龟标志时，则说明你的击球时机偏晚了；出现音符标志时，则说明你击球的时机掌握得刚刚好，高质量的回球可以出现更多的机会。如果有特别精准的击球则会出现双音符的标志；当出现兔子的标志时，则说明你的击球时机偏快了一点。这种提示功能的设定非常人性化，玩家能够根据提示来调整下次击球的时机，从而在比赛中获得更多的机会，而这样的系统设定也是继承了大众高尔夫的优良传统，标志的图案也非常适合本作可爱、轻松的风格。

隐藏要素

本作的隐藏要素也是非常丰富的。沿袭了高尔夫系列，不仅设有隐藏人物，而且每个人物都有自己的隐藏服装，色彩鲜艳的服装穿在身上显得特别可爱。同时，还有各式各样的网球道具等待着玩家们的挖掘，这也大大加强了本作的游戏时间和耐玩度。

花絮

初玩本作的玩家肯定在没有上手的时候有过漏球的经验吧？在回球时如果出现太快，或者太慢的挥拍，则玩家使用的人物会因为击球击空而摔倒在地上。这个小小的动作为本游戏再次添加一分可爱分^^而你在和电脑或者和朋友享受比赛的时候，男声女声的"嘿""哈"声此起彼伏，伴随着轻快的音乐和搞笑的动作，组成了一张完美的卡通画卷。或许你不喜欢玩游戏，又或许你不喜欢网球运动，但是你看见这样的场面，难道你没有感觉到心里痒痒的，好像试试看的感觉？

不足之处

要说起不足之处，可能要把矛头指向模式缺乏创新上了。基本上是借鉴了高尔夫系列的模式，没有原创的模式，让部分玩家玩久了会产生厌倦。如果模式设定里有杯赛，任务模式，不仅可以增加游戏的可玩性，又可以从中设置更加多的隐藏要素，同时也延长了游戏时间，这样便可以一举三得了。但是光从游戏风格所走的路线上来看，这样的一款休闲娱乐的轻松游戏，如果设置了上文所说的这些模式，似乎又走回 TOP SPIN 的老路了。所以游戏的这个缺点关键是看玩家从什么角度来看待这款游戏了。

展望与期待~

大众系列的高尔夫游戏已经有 6 作了，本作可谓是一款连接 PS3 上大众高尔夫 5 和 PS2 上大众高尔夫 4 的桥梁，同时也是一条分岔路线，它打破了大众制作小组作品的局限性，通过本作极有可能在高尔夫外开辟一个新的系列。在次时代的风暴越刮越猛的今天，伴随着这款游戏的高素质，我似乎看到了 PS3 上的大众高尔夫 5 的成功，也似乎看到了一个新的系列就此诞生。。。。。。

永恒的 NEVER LAND—我的奈巴情结

HADES

写在前面：在混沌时代 4 发售之计，回顾了一下系列的所有作品，由于我日语水平并不高，因此文中应该不少理解上的错误，这也是我第一次尝试写回顾性的文章，措辞方面也很生疏，希望大家可以一笑而过...

仅以此文献给所有喜爱该系列的人

说起 IF IDEA FACTORY（以下简称 IF）公司，我想大部分人也许都不太了解，但是它的代表作品鬼魂系列和混沌系列，却以出色的美工吸引了众多的爱好者，而我便是其中的一个。

这两个系列虽然都是由公司旗下的 NEVER LAND TEAM 专门负责开发。可严格说起来却是两个不同的系列，但是庞大的世界观，精美的人设，简洁的操作却是这两个系列共同的特征，随着主机的不断变化，它也从 PS 走到了 PS2 上，随着作品质量的不断提升和广告的作用，渐渐的从一个默默无闻的小游戏变成到如今的摸样，那么我们就来回顾一下它的发展历程吧。

Ver 1. PS 上的战斗
《スペクトラルタワー》 发售日 1996 年 10 月 4 日 机种：PS 类型：RPG

《スペクトラルタワー2》发售日:1998 年 1 月 29 日 机种: PS 类型:RPG

这个款被人译为《古塔迷踪》又或者是《魂之塔》的系列游戏，我想在它国内的知名度应该不是很高，《魂之塔 2》虽然是在《鬼魂力量》之后发售，但做为是一个系列的 RPG，我还是把它写在前面了。

《魂之塔》系列是以虚构的世界"NEVER LAND"（以下译为奈巴兰特）为故事背景，讲述了人类勇者们为挑战自我而攀登高达一万层的灵之塔的故事。1 代由于离我们已经非常遥远了，只能找到封面，而玩过这游戏的人也应该是寥寥无几，甚至连个官方的站点都没有。所以具体是怎么个情况也无从考证。

而 2 代故事则是以两名少年为主角，他们分别叫ウェイブ（威布）和ブレイク （弗雷克），这两个人在命运之村相遇，之后便一起去攀登灵之塔。如果了解整个奈巴兰特的历史的就会知道，此二人在以后的鬼魂系列作品中也有登场，那时候的他们已经成熟了许多。

在当时来看，这个游戏画面还算比较"圆滑"，Q 版的大头人物在 Q 版的世界里进行着一个壮举（笑），战斗是最常见的左右分开的方式，左边敌方，右边是我方，回合制的系统也中归中矩。但是由于游戏内容是以攀登高塔为主，也就算是个变向的迷宫游戏，所以坚持到最后的人并不多。但根据官方的资料来看，在塔顶发生了一场激烈的战斗，这也是导致整个大陆混乱的间接原因，由于存在这个因果的设定，使我相信一定会有续作的出现。

这个游戏虽然没有得到想象中的好评，但是他提出的"奈巴兰特"这个虚构世界，为以后的作品基本定了方向，在这个虚构的世界里，一个新的系列游戏诞生了...

二.鬼魂三部曲

《スペクトラルフォース》发售日:1997 年 10 月 09 日 机种: PS 类型:SLG

《スペクトラルフォース 2》发售日:1998 年 10 月 16 日 机种: PS 类型:SLG

《スペクトラルフォース～愛しき邪悪～》发售日:1999 年 8 月 26 日 机种: PS 类型:SLG

《スペクトラルフォース》发售日:1997 年 10 月 09 日 机种: PS 类型:SLG

本作在国内被译为《鬼魂力量》，在相隔《スペクトラルタワー》发售一年之后，IF 公司卷土重来，打着"千人对千人"的广告推出了一个全新的 SLG 游戏。

游戏故事自然是发生在奈巴兰特大陆上，魔导世纪 996 年，人类的勇者希风使用最强之剑"天魔剑.流星"击倒了大魔王夏尼斯。而失去了绝对力量的统治，整个大陆一瞬间陷入了混乱的局面，各个势力纷纷崛起，这时魔王之女希罗站了出来，和父亲留下的几位心腹组成了新生魔王军，而玩家就是要控制西罗一行人来统一大陆，为父报仇。

游戏的系统大体分为内政和战斗，而时间的经过是以月为单位，和其他正统 SLG 不同的是，游戏中把指令分了为"内政月"."战斗月"."人事月"等，战斗方面最多一次战斗可以带上 5 个武将，每个武将最多带 1000 个兵。战斗中可选择阵型和必杀技。而整个国家是一体的，也就是说无论国家的哪一个部分受到攻击，出战总那 5 个战斗的和 5 个后备的，由于角色众多，实在是很难让人取舍。

这个游戏作为鬼魂系列的第一作，确实为 IF 打响了一点名气，最出彩的地方便是其华丽的人设，而魔族少女希罗超高人气直到现在还未下降，这可以说是其最成功的地方，另外必杀的画面也是很华丽，以后的几代的必杀动画也基本是走这个路线。但游戏本身的也存在着其很多的缺点，如战斗的画面，把战斗画面拉近一看，基本是全屏的马赛克，当然这和 PS 有限的机能也是有关系的。另外还有武将的能力不能查看等诸多不体贴的细节设定，但是这些缺点却丝毫没影响我的游戏热情，由于通关后可以选择其他更多的势力，而游戏的整体进行也很快速，所以成为了当时我通关次数最多的游戏，唯一遗憾的是没有双人模式。如果能和朋友一起在大陆上冒险那该多好啊，这便是我当时最简单的想法。

这个游戏也成为了鬼魂力量系列的起点，由桑名真吾构思出来的人物和情节，在后来的游戏中不断的完善着...

《スペクトラルフォース 2》发售日:1998 年 10 月 16 日 机种: PS 类型:SLG

又经过了一年的时间，在几乎等得无望的时候，IF 公司又推出了鬼魂力量 2，这个消息让我激动不已。本作的 OP 制作的异常精美，加上由川崎洋子演唱的"ココロノトビラ"一曲相配，真是最高享受，能让我有这种感觉的游戏的 OP 至今之有两个，另一个就是 NAMCO 的《宿命传说》。

选择势力后游戏用动画交代了剧情，时间依旧设定是在大魔王死后的，故事讲述的是一个现代少女齐藤小雪被露奈修公国的老国王召唤到了奈巴兰特，原因大陆上流传着"异界魂"具有强大力量可以统一大陆的说法。而这时候一个自称是大魔王之子——影的男人也出现在小雪面前，只有他才知道如何让小雪回到自己世界的方法，而小雪为了回到自己的世界，也只好任他摆布。于是小雪被安排做了露奈修公国的新女皇，而名字也改成了莉德尔.斯诺。

故事背景时间是和一代平行的，这样的设定多少让等待已久的我有点失望。可是当正式开始游戏后才发现并非如此，游戏的整体改变了许多，最先跳入眼帘的是选择势力时候那 Q 版造型，画的非常可爱，但又不失角色的神髓，IF 的美工就是强。游戏的画面显然是经过改良的，无论是战斗或是必杀都经过重新制作，战斗中的阵型系统做了调整，主要分为三种，这三种阵型又是相互克制的，有点猜拳的感觉，在士气最高的时候还会出现特殊阵型，如三方不败等等，并且加入了天气地形对兵种的影响以及 BOSS 战的概念，使战略性又提升了一个档次。随着游戏剧情的深入，还会出现一些精美的插画来烘托气氛，总体来说本作又让鬼魂系列上升到了一个新高度，无论画面，剧情，系统都为后来的作品树立的榜样，也刻上了鬼魂系列的独特烙印。

另外值得一提的是，本作的 GAMEOVER 画面也做的非常考究，竟然用动画来表示...虽然游戏素质不俗，但始终不算是正统的续作，更象是块试金石。

《スペクトラルフォース～愛しき邪悪～》发售日:1999 年 8 月 26 日 机种: PS 类型:SLG

过了不到一年的时间，IF 公司果然又推出了续作，（该公司出游戏的周期似乎就是一年）这次没有众多爱好者失望，游戏的主角大换血了，一个全新的战斗开始了。

游戏的剧情设定在前作的三年之后，也就是魔导世纪 999 年，大陆上的各个势力已经有了巨大的变化。暗黑贵公子——影在一夜之间将新生魔王军全灭（果然我最爱的影 SAMA ^0^），并组成了新的魔王军。而在此时的幕府室町国，两名少年辛巴和索尔迪联手向幕府室町国的君主大蛇丸发起了挑战。尽管两名少年最终还是败在了强大的大蛇丸面前（游戏开始时强制战败的= =），但奇怪的是大蛇丸竟将自己的国家交给了这两名少年......魔导世纪 1000 年幕府室町国移主，辛巴成了国王，索尔迪则成为军师。

初见辛巴总觉得他有点稚气未脱，相反身边的军师索尔迪到是沉稳很多，而比起前作中的希罗和小雪，辛巴人气更是大大的不如（不过就是这个小孩子在日后建立了辛巴帝国，汗），可是论战斗力的话，辛巴是有绝对优势的，不仅仅是因为他继承了牙兽之力，更因为本作又新增加了合体必杀技，有关系的几个人在战场上满足一定条件，便可以发动超强的合体必杀，必杀的效果为强制 999 士兵数的伤害，可以说是非常的无赖，为了防止必杀破坏游戏的平衡性，制作者在游戏中把阵型系统彻底的修改了一番，加入了"对魔阵"系统，本意是在必杀和防御必杀上找到一个平衡点，但是电脑 AI 的水平...至少我是可以猜到它们下一步的意图，这也许也是制作者始料未及的吧......

总体来说，本作的画面和大部分系统都继承了 2 代，上手起来很快，整体素质应该是三作中最好的，可是我个人更倾向与 2 代，也许在这个充满残酷战争的大陆上，只有象影一样的人物才更适合生存吧。（我果然还是很邪恶啊 = =）

三.最后的鲜花

《純情で可憐メイマイ騎士团 スペクトラルフォース聖少女外伝》发售日:1999 年 11 月 25 日 机种: PS 类型:SLG 电

如果说鬼魂力量 2 是 1 代的加强版，那这个圣少女就是 3 代的恋爱版了，当时发售的时候也没去多想，但等玩到后才发现这个游戏完全是骗钱的（迪娜 FANS 表打我）。

游戏大概是讲在奈巴兰特大陆东南方有一个叫做"梅玛"的岛国。几年前这个岛国曾遭受了暗黑魔龙的袭击，为了拯救国人，"梅玛"的公主迪娜和自己的朋友们一起将暗黑魔龙封印了起来。但好景不长，因为世界的战乱，"梅玛"也被迫卷入了战争之中，为了保护国家，迪娜和一名失忆的战士一起参加了这场混战。与此同时,因为混沌之力，暗黑魔龙也解开封印逃了出来。

这个游戏知道的人就应该多了，自从三代推出后，系列的人气也有了一定程度的提高，而本作赶在前作未退热的情况下推出，并且以可爱的少女为卖点，也确实吸引了不少人的眼球，在系统方面则是在照搬前作基础上加上了一些的恋爱要素，说穿了也就是些选项，可惜男主角人设太离谱（至少我是这么认为的），而且使用起来特别扭，再收到大陆上一些强人之后基本就是冷宫的命。这个游戏初期只能选择迪娜一个势力（谁叫是外传呢...），本来以为 IF 公司会趁热打铁，推出一系列的人气角色的外传，可后来竟然就没了消息，而这个圣少女外传也就成了鬼魂系列的谢幕作品了。真是使料未及...现在仔细想来也是，这个系列似乎已经走进了死胡同，在系统没有巨大改变的情况下再继续推出新的作品，那就是换汤不换药，无疑是砸了自己招牌。

上面所说的几个游戏，是奈巴兰特大陆的主线作品，其实 PS 上还有许多以奈巴兰特为背景的 RPG，最早的如《モンスターコンプリワールド 》系列，是描写勇者希风幼年时候故事，《 スペクトラルブレイド 》则是以第一次奈巴兰特混战结束后辛国时期的故事为背景的 RPG 游戏，主角就是辛巴帝国的军师索尔迪和帝国剑圣科拉斯，不过 IF 公司推出的 RPG 好象不是迷宫就是迷塔...除了情节方面不错之外，游戏的其他素质不敢恭维。连人设的风格也改变了许多，而《砂のエンブレイス　～エディンの里のネーブル～ 》这个游戏则是 IF 在 PS 上最后一个 RPG 游戏，虽说这些作品的整体水平一般，但从中却可以了解到奈巴兰特大陆上的其他故事，其实对于 FANS 来说也是不错的。

2000 年，在主机更换到 PS2 上之后，奈巴兰特系列游戏也似乎消声匿迹了一段时间。不过 IF 公司最终还是在 2001 年 2 月左右公布了制作该系列游戏的消息，这对于 FANS 来说可谓是一剂强心针，大家纷纷猜测着游戏会已何种面目登场，剧情又是否会和前作有联系。最后 IF 公司公布在 8 月发售一款名为《ジェネレーションオブカオス》（混沌时代）的 SLG,而故事则是讲述辛巴帝国分裂后群雄混战故事。游戏名称的改变也似乎意味着一个新的传说即将诞生...

一.混沌的最初

《ジェネレーションオブカオス》发售日:2001 年 8 月 9 日 机种: PS2 类型:SLG+RPG

8 月 9 号，这个游戏也如约推出，这部游戏的改变之大，让人几乎无法和以前的系列相联系起来，而我个人感觉改变的效果也没有预期的好。

游戏推出了一个新主角魔族少女罗塞，她和手下的蒙面骑士阿修雷一起在中转都市——贝鲁汉布鲁组建了“魔皇军”,准备向在“白色革命”中夺去罗塞亲人生命的人类复仇。这个情节设定仿佛让人又回到了初代希罗的感觉，同是魔族，同样是要向人类复仇。

由于是在新主机上推出，游戏的系统的变化可以说是翻天覆地，在游戏中一个月被分为内政和战斗两个部分，只有在内政中下了攻击的命令战斗部分才会有相应的部分出击。在内政的指令上也多了“运输”.“禁咒”等新东西，武将不再是只能收 10 个人，各个城市也需要派人去守，不再象以前一样“国土一体化”了。地图上首次出现了据点的概念，具体来说就是在城市之间又开辟了新的战场，而城市之间移动也有可能会发生随机的战斗，这些新要素的出现使游戏的难度大大增加。另外的一个亮点就是增加了 RPG 模式，在主要城市中选择探索，便可以象一般 RPG 一样找宝杀怪，在紧张的 SLG 中加入这个要素确实很有创意（说到 SLG 结合 RPG，在我印象中好象是电脑上的某款三国游戏先想出来的），但是最重要的战斗部分，却被改的面目全非（我是非常不满），放弃了以前的千人对战，而改为了小集团军作战，一个集团单位最多可以编入四名武将，每个武将最多只能带 49 个士兵，也就是说最多只能全屏 400 人大战，如果这样倒也好了，可是偏偏游戏的画面又不争气。400 人在战斗地图上如同“蚂蚁”一般，毫无魄力可言，主将加入了 HP，虽然也可以一起冲杀，但是造型和小兵无异...甚至连必杀动画也没有了。可以说战斗是该系列游戏的命脉，而恰恰也是本作的致命伤...

游戏整体在剧情的把握和人物的刻画上还是非常出色的。但是总的来说还是缺点更多一点，带着失望的心情，我盼望着 IF 公司可以吸取这次不足，带来更好的作品。

《ジェネレーションオブカオス　ネクスト　～失われし絆～》发售日:2002 年 4 月 25 日 机种: PS2 类型:SLG+RPG

游戏续作的推出速度可以说是很快，IF 公司做这类游戏似乎也是进入了化境，带着对前作不满和对新作的期待我开始了游戏。

游戏的主角变成了波诺鲁斯政府军王流哈因王手下的年轻骑士艾利鲁，为了阻止被大神官多亚斯抢走了有着牙兽王之魂的宝玉落到其它势力的手中，流哈因王决定让艾利鲁护送诺罗和宝玉返回龙人部落，就这样少年艾利鲁的冒险开始了...

游戏最大的改变是将整体分成了三大模式，第一个是以艾利鲁的冒险为主的剧情模式，第二个是像上代那样的选择君主进行游戏的 SLG 模式，第三个就是可以自由选择武将为君主的混沌模式。游戏中也可以自己编辑武将，其他的东西和前代几乎相同。

这个游戏中的主角艾利鲁和罗茜这两名角色塑造的很成功，在日本也吸引了众多 FANS 对游戏剧情的研究，至今人气依然很高。但由于主角的造型过于低龄化，使我没有更深去研究这个游戏，现在想来也许是个遗憾吧...（还是喜欢 PS 上的人设啊...T_T）

三.混沌的传承

《ジェネレーションオブカオス３ ～時の封印～》发售日:2003 年 4 月 25 日 机种: PS2 类型:SLG+RPG

时隔一年后推出的本作，从反应来看本作是 IF 创始以来最受欢迎的一部作品，游戏大胆的把故事引向一个新的大陆——奥鲁德。

故事描述了在封神大陆奥鲁德上,拉迪亚帝国一直维持着大陆的和平，但是大神官迪罗斯却建立了塞诺恩教国，对拉迪亚帝国发动了战争，最后拉迪亚帝国被击败，而国王带着剩下的军队撤到了娜鲁杰克岛，就在娜鲁杰克岛，一个新的故事展开了...

游戏的系统基本继承了前代，三个模式依然存在，只是做了小小的调整，如剧情篇通关后可以在 SLG 部分选择奈巴兰特大陆，而混沌模式则把两个大陆的人物全部放在了一起，这个设定满足了很多怀旧的人的心愿，将近千名武将的大混战，想想就令人激动。在这三个模式的基础上，又加了一个纯 RPG 模式，就是攀登魂之塔，可惜只有 100 层。

本作可以算是一个集大成的作品，吸取了前两作的缺点，加强了画面的表现和隐藏要素，而由于故事是发生在新的大陆，就算没有玩过前作的人也可以轻松上手，而老玩家也可以在游戏中发现许多新的东西，这些因素的存在就让本作大大的火了一把，也把更多的朋友带入了这个游戏所营造的奈巴兰特的世界中。

我们也有理由相信，IF 公司一定会继续出续作的，但是面对着如此优秀的本作，续作又能给 FANS 们带来多大的惊喜呢...

四.混沌的辉煌

《新天魔界 ジェネレーション オブ カオス 4》发售日:2004 年 4 月 22 日 机种: PS2 类型:SLG

千呼万换的系列最新作于 4 月 22 日堂堂登场，本作又令人惊讶的换了一块大陆，看来制作者也是看到了前代成功之处，逐渐的构筑着完整的奈巴兰特世界。

故事发生的名为罗斯特格拉维特大陆上，军事强国特拉巴尼亚在一次军事建设的时候，突然发现建设的地方有龙骨，而这也是着传说众神传说的证据，而此时国王泽奥洛克斯也开始进行扩张势力了。而这个游戏就是从这里开始的。

游戏系统的转变非常巨大，最明显的就是取消的 RPG 模式，而强化了内政的指令，这点的变化是本作更趋向与纯 SLG 游戏。画面从原来的 2D 变成了全 3D，地图上的城市要塞以及各种设施也是很直观的表现出来，让人眼前一亮，战斗方面则变成了 30VS30，虽然人少了，但是画面更细腻了，拉近看也不会象前面几作一样都是"蚂蚁"了，还加入了副将系统，在地图上移动随机与 NPC 战斗后收得，而兵种增加到另人发指 79 种...

游戏的 OP 和音乐都非常出色，声优方面也是实力出众，通关后照例可以选择混沌模式，而混沌模式通关后的自由模式，更是精华所在，历代的主角都会悉数登场，看着熟悉的角色和重新制作过的必杀画面，相信所有的老玩家心里都会有种莫名的感动。确实，一个系列，从最初到现在，已经经历的太多变化，其中有失望也有激动，但是 FANS 们都始终的支持着，这就是对 IF 公司制作人员的最高的褒奖...

五.混沌的分支

上面看到的混沌系列四作便是 PS2 上 IF 公司最得意的作品了，当然在期间还有许多奈吧兰特的旁系作品。

《グローバルフォークテイル》发售日:2001 年 10 月 25 日 机种: PS2 类型:S.RPG

这个游戏主要是讲了迪克兰特大陆（奈巴兰特的双子大陆）西方有一个阿维尔斯大陆，在阿维尔斯大陆南方地区索迪亚国王子阿伦的冒险故事，画面是 3D 的，由于是很早的作品了，3D 画面看起来非常粗糙。游戏系统类似于梦战 ，打一关一段剧情。特别之处在于作战时能指定我方的一个角色切换入类似于 3D 动作游戏的模式，手动操作他。但是游戏界面亲和力不够，标题画面下有一首主题歌，但感觉普通。现在估计也买不到了。

《学園都市ヴァラノワール》发售日：2002 年 6 月 23 日 机种: PS2 类型:SLG+AVG

又一款出呼人意料的作品，IF 公司出品的 FANS 向作品，游戏讲述了发生在辛巴帝国魔法学院里的故事。由于对此类型不是很感冒，所以具体的内容也不得而知。PS：市面上好象也没看到有买

《カルディナル アーク ～混沌の封札～ 》发售日:2003 年 8 月 7 日 机种: PS2 类型:卡片游戏

在三代推出后不久，突然发现了这款和奈巴兰特世界有关的卡片游戏，相信这也是 IF 公司推出的唯一一个卡片类游戏，故事的主角加拉哈特本来是个赌徒，为了不让大地之神复活而展开了冒险。游戏基本进行方式就是对战，在一块有限的地图里用卡片来击倒对方，有点类似与《卡片召唤师》，不过在卡片的设计上稍显得不足，数量方面也只有 200 多张，不过做为卡片游戏的爱好者和该系列的爱好者，把全卡片都收集做为收藏也不错，没事的时候就拿出来欣赏一下~

《新紀幻想 スペクトラル ソウルズ》发售日:2003 年 10 月 30 日 机种: PS2 类型:S.RPG

这个游戏也是 IF 公司去年发售的原创 S.RPG，身于现代的少年六道明被误召唤到异世界奈巴兰特，为了寻找回家的方法，和众多的同伴在大陆上不断的冒险。

游戏的是类似皇骑 2 的斜 45 度角视点 S.RPG。画面可以说保持了系列的一贯风格（说穿了就是朴素 =

=），游戏的一个有特色的系统就是连协攻击，几个角色如果发动连协那威力是很巨大的，这也是游戏的乐趣所在。在人物角色方面也非常丰富，还有魔王之女希罗的友情客串，也让众多希罗饭开心了一次...

Ver 3　其他机种上的混沌

《エクスチェイサー》发售日:2003 年 5 月 22 日 机种:XBOX 类型: A.RPG

IF 在 XBOX 上尝试的 A.RPG 游戏，画面十分出众。

《ジェネレーション オブ カオス イクシード》发售日:2003 年 2 月 7 日 机种:NGC 类型:SLG+RPG
这个基本上可以算是 PS2 版混沌时代 1 的移植作品，没有太大改变。

《学園都市ヴァラノワール~ROSES》发售日:2004 年 1 月 23 日 机种:NGC 类型:SLG+AVG 同上面一作，也是 PS2 版的移植在完成这篇文章时，IF 官方又公布了两个作品，一个是原创的 ACT 类型的鬼魂力量，另一款则是鬼魂力量的续作，名称为《スペクトラルフォース　ラジカルエレメンツ》，目前从该游戏公布的人设来看，风格会有很大的转变，但不管如何，我还是会一如既往的支持这个系列，也许混沌的世界才刚刚显露了一角呢.....

《战神》美式动作游戏的战神

kululu

前言：能得到这里斑竹们的鼓励在下荣幸之至～！特把以前的作品搬过来和大家交流怀旧，这些作品同时也见证了我在游戏上的心路历程～！并且为 A9 的繁荣尽我微薄之力～！

《战神》美式动作游戏的战神～！！！

本人入手《战神》时间已经不短了，并且和多数玩家一样经历了死机的版本，但因为这款游戏的诱惑力太大了，玩上就象着了魔一样。在等待了一天后我马上从鼓楼入手了一张刻的 D5 盘。终于用最快的速度把战神通关了。本来想马上就写篇通关感受的，但是因为近来工作出现计划外的状况所以现在才开始提笔来写，总体来说这个游戏给我的感觉是美式 AVG 终于崛起了～！！！！其出色的地方和亮点我在下面会一一道来。。。。（注：因为本文过长，如果没有耐心把整篇文章读完的话可以直接去看最后的综合评价。）

游戏的画面：《战神》画面给人感觉是整体上干净利落，丰富的色彩搭配、光线的明暗处理表现的较好，而且很多场景的景深做的很出色，使画面看上去更加有层次感。另外游戏中建筑物都很宏伟，加之场景也很庞大，所以让画面看上去更加有气魄，非常大气。

游戏的场景：《战神》的场景设计最成功的地方就是气氛营造的非常成功，游戏的部分关卡的很多景物上加入了混战的人群，那些在周围舞刀弄剑打在一团的战士让整个场景的气氛一下子活跃起来，突出战场的氛围，不象以往的 AVG 游戏那样主角消灭完敌人后一个人在场景中摸索着前进只有场景里冰冷的墙壁和静止的物体他做伴。最令我印象深刻的是沙漠那关，流程是这样安排的，要求你在沙漠中找到并干掉三个会唱歌的女妖，那关风沙的效果做作的真是太出色了，连续飘动的沙子让你的能见度只有十步以内，而远处漂来的时有时无的歌声让玩家非常困扰不知道该往哪里前进。。。。广阔的场景、肆虐的风沙和女妖忧郁深邃的歌声把气氛推向了高潮，我操作着主角在这样的气氛中游戏那感觉真是让我震撼了～！！！另外游戏最后在地狱上部分的机关中前进也是让我震撼的地方，主角在不停的转动着的沾满鲜血的柱子上走动，柱子上还有锋利的刀片需要躲避。在这个时刻会从上面不断掉下来很多在阳间战斗中死去的战士，他们绝望的哀号着从主角身边擦身而过，继续落到地狱的深渊中去。。。。这些巧妙的设计一下子把游戏的气氛推向高潮～！游戏气氛一向是很多制作厂商不够很重视的部分，现在的动作游戏大都比较重视动作的流畅和招式的华丽，经常忽略气氛的营造。但《战神》抓住了其他动作游戏的不足之处把这点大大的加强从而建立起自己独特的风格来，这就是游戏的亮点之一！

游戏的故事：《战神》的故事是以倒叙的方式随着玩家的逐渐破关逐渐叙述的。大体的内容是：主角是一个武艺超群勇贯三军的征服者，率领他的军队四处征战所向披靡。。。。终于他遇到了征战以来最强劲的敌人，在这次与蛮人的战斗中主角和他的军队不幸败退下来，在就要死亡的刹那他发自内心的呼唤把天上宙斯的儿子也就是〝战神〞召唤了下来，并跪倒在神子的脚下希望能受到神的庇护，宙斯的儿子答应了他的要求并赐予了他一对强力的神器〝地狱之刃〞一对有自我意识可以听主人命令自动攻击的锁链双刀～！从而使主角做为凡人来说获得了无与伦比的力量。但同时作为回报，主角也成为了神的打手，率领宙斯儿子从地狱中召唤出来的魔军为满足他的野心来征服雅典然后是世界。本来主角就嗜杀成性极端崇尚暴力，在获得地狱之刃后更是不再有半点人性和良知完全成为幕后黑手操作的鹰犬到处屠戮，直至最后把双刃挥向了自己的妻儿。。。。在那一刻他自己的良知终于被唤醒了，为自己所做的罪行后悔莫及～！于是他站在万丈悬崖边，在对神做完忏悔后纵身跃下了悬崖想用自己的生命来赎罪。可是就在马上要死亡的这一刻，神给了他赎罪的机会，让他回到战火中的雅典，为打倒宙斯的儿子而战斗，但怕他再次丧失人性于是把他的记忆莫掉了，仅存的一点点残存的记忆象噩梦一样时刻困绕的主角，让他夜不能寐时刻忍受着精神上的煎熬，化压力为动力战斗着。向神之子展开复仇之旅。。。。（以上是我个人对剧情的理解如有出入请见谅）整个故事虽是虚构的，但大部分人物来自大家耳熟能详的希腊神话，这使故事充满了神话色彩和一定的文化内涵。但依照故事的安排凡人要想做出灭神这样的〝壮举〞来绝非易事，所以希腊神话中的诸位大神也会依次以客串的形式出现帮助主角并把他们的神力赋予主角，让主角的综合实力再次得到加强，从而接近神的实力，找到潘多拉魔盒完成灭神的任务～！故事主线清晰，又以倒叙的独特方式叙述，一点一点的慢慢展

开环环相扣，情节紧张引人入胜。从而牢牢抓住玩家的好奇心理，让玩家不忍逝卷从上手后便不停的探索直到最后揭开谜底。。。。至少我就是这样，呵呵。不得不说这又是《战神》的一个独特的成功之处～！

游戏的人设：因为游戏的世界观是黑暗的，所以初上手后大家可能为主角这样以暴制暴、残忍自私、嗜血成性的行为感到困惑，但同时又对主角那超群的武艺、无穷的怪力、以及快意恩仇的侠客行经所征服。随着剧情的逐渐深入和展开。。。。在那个神魔混战的世界中，实力就是正义～！实力就是一切～！！！解决问题最好的方法就是刀剑和拳头至少大多数人是这么想的。做为一个战士来说只有踩着敌人的尸体把杯中的美酒一饮而尽或者是获得胜利后在女人温柔的怀抱中缠绵才是一个男子汗、一个战士的追求～！导演成功的刻画出主角这样一个有血有肉的男子汉的形象，在他强大的外表下隐藏着一刻脆弱的心，他炽热的爱和浓烈的感情可以融化一切～！当他记忆逐渐恢复后回想起那因为他的野心而死的部下和被他亲手杀害的的妻儿的时候热泪盈眶，同时发出追悔莫及撕心裂肺的哀号的时候我想玩家都会被他的悔悟所感染吧，至少我是这样，呵呵。成功的剧本不仅会塑造出成功的英雄，也同样会塑造出成功的坏蛋～！《战神》中上至 BOSS 下至杂兵都设计的十分有个性令人印象深刻，身材巨大动作夸张的 BOSS 们：狂妄阴险但实力强大的宙斯的儿子、浑身铠甲但动作敏捷的地狱中的巨牛、极具破坏力的多头海龙。但本作中更出彩的还是有个性的杂兵们，以往在其他游戏中都是 BOSS 身份出现的怪物在《战神》却以杂兵的身份出现：快速牵制型进攻的美都莎、如狼群般出动的地狱三头猎犬。还有在神话中经常出现的独眼巨人、也有类似《鬼泣》系列中死神那样能穿墙入地的浮游型敌人双刀骷髅。还有武艺高强身材纤细的用双刃长枪的魔羊和挥舞镰刀和长剑的魔战士。。。。。这些还只是到中后期出现的敌人，每个杂兵都是经过精心设计，同时他们的招数也是富有个性令人交过手后不敢小视的。这样数目繁多充满个性的敌人阵营足可以证明制作小组尽心尽力精益求精的敬业精神～！

游戏的解谜：游戏的谜题机关大致分为两类，一类是要考验玩家动脑思考的脑力型机关，另一类是考验玩家操作的体力型机关。脑力型机关设计的都很有意思，比如在前面提到的在茫茫沙漠中听歌声许找敌人的迷题、为了打开冥王哈迪斯之门要把一个活着的战士送到门前用活焚烧后才能打开的谜题、还有要把几个石柱拼在一起才能打开取得绿色项链的拼图机关、还有到后期需要调整角度把所有出口的连成一线的巨大转轮迷宫。。。。这些内容丰富的谜体需要玩家操作主角各处搜集线索，还要推、搬、踹各种道具来完成，大大的增加了游戏的互动性，让玩家充分体验自己动手的乐趣～！在乐趣过后紧接着就是挑战了，导演为了让大家了解主角不仅是个天下无敌的战士还是个如《波斯王子》般的体操冠军，虽然没有王子那样全能，但至少在三个项目上不会输给王子，一个是平衡木还有就是双臂环，其次还有攀岩项目。制作小组运用丰富的想象力把平衡木机关增添各种变化和麻烦以考验玩家的操作技巧，在初期可能会有些飞行的敌人来捣乱但后期可就不是这样了，比如在平衡木周围加入会转动的斧头机关，到后期地狱上部平衡木会变成了很滑的沾满血液的石柱，如果老在一个地方待着不动很可能就会滑下石柱而丧命，玩家必须在不停走动的同时躲避上面很多刀刃。还有很多机关是属于两只手抓住长绳子吊在空中前后移动，中途也会遇到很多的敌人。最难的还是要属攀岩了，到最后需要攀登的依旧是粘满鲜血不断转动的巨柱，而且上面的刀片密如鱼鳞，如果攀登了很高一不小心掉下来的话，真有种想摔手柄的冲动～！这些体力型机关让游戏的难度不断彪升，当过经过多次的重复挑战最终成功通过这些机关后回头看看时我想玩家心里会充满了成就感～！当然上述所说的这些谜题和机关只是真个游戏中的一部份而已，还有很多没有说道的有意思有难度的机关就要等玩家在通关过程中自己去体会了。。。。

游戏音乐：这也是可以给人深刻印象的地方，游戏整体的音乐效果十分宏大，有很多乐曲风格类似教堂唱诗班那种歌颂神的音乐，还有就是体现战场上撕杀的那种题材的音乐。让人听起来热血沸腾，这样的音乐再加上已经把气氛烘托的很好的场景已经简直让玩家有在看一部古代战争电影的感受～！

游戏动作：AVG 也好 ACT 也好，动作自然是重中之重～！《战神》的动作系统用和 XOBX 平台上《忍者龙剑传》的动作系统类似：轻重组合的攻击方式，、吸魂系统和收集道具成长系统。初始的锁链双刀攻击范围极大但手招速度慢，因为攻击范围长所以适合单对单远战牵制而不适合近战。轻重结合的攻击都带破防的效果，敌人被打中后会被浮空再继续攻击可以形成连击，最有新意的是十连击的最后一下用慢镜头表现，给人感觉雷霆万钧非常有气势～！到中期神明会给主角开始出招较慢但挥舞起来后速度快的大刀，大刀的攻击范围有限但攻击力很高，可以弥补在一些场地狭小或者众多敌人围攻的时候锁链双刀收招慢的不足。两种武器和所学到的魔法都可以通过干掉敌人后获得的魂魄升级，升级后的武器可以具备新的招数，

魔法升级后会加大攻击范围和攻击方式。《战神》动作独到的地方在于结合了日式游戏的杀阵系统，在连续攻击一个敌人或者 BOSS 后，对方会陷入眩晕状态，这时它的头上会有圆圈键提示，这时赶紧操作主角靠近后按提示的键可看到主角有个性的特写动作，玩家可以根据下一部提示的按键继续输入，主角同时也会做出下一步动作。。。。比如把敌人劈开、撕断、头拧下来等等。在 BOSS 战中这些动作变的会更加夸张和匪夷所思，因为 BOSS 的体形都是巨大无比的，主角跳到 BOSS 头上、后背上，用锁链双刀插入 BOSS 体内后跳下把 BOSS 拽向周围的墙壁、桅杆、地上。。。。。其动作凶狠充满力量过程气势磅礴，我想玩家在收拾完多头海龙那个 BOSS 后一定会大呼过瘾吧?同时也会觉得这一步一步的动作、拧、拽、打都是玩家通过提示按键自己一下一下做出来的一样～！再说魔法系统，做的也非常有个性，宙斯会给你大范围放电和单个放电攻击的能力以及狂战士的能力，哈迪斯会给你召唤出地狱的恶灵全屏攻击的能力、主角在神明的指点下还可以把杂兵美杜纱的头拧下来后用她双眼的化石光线攻击敌人。实在是酷的不能再酷了～！《战神》动作系统另外的成功之处还在于制作小组比较重视打击感、攻击硬直和 COMBO 值。做为美式动作游戏来说这是很难能可贵的，因为就我玩过的为数不多的美式动作游戏都不重视这个，比如《血腥瑞恩》打击感就很差，无论是主角或者敌人被打中后硬直很小，这就造成了主角和敌人相互乱砍的情况，实在糟糕～！没上手之前我还真怕《战神》也是这样，可结果大大让我喜出望外～！《战神》的打击感一流，刀刀如肉～！敌人在被打后的硬直做的也很好，另外每取得 10 下 COMBO 值后，还会增加你某项能力的数值。这根本就是在鼓励玩家多打出高连击嘛，另外高连击也会让玩家很有成就并感增加信心。总的来说《战神》的动作系统属于中西合璧的那种，借鉴了时下很成功的动作游戏的优点，但独创的亮点也不少。成功的塑造出自己独特的战斗风格～！

综合评价：《战神》总体来说应该用‟匪夷所思”这个四个字来形容，制作组丰富的想象力和大胆关卡设计让玩家拍案叫绝～！另外游戏动作方面虽然美式动作游戏硬派的风格依旧但结合亚洲动作游戏成功的连击理念和打击手感其爽快程度让玩家大呼过瘾～！难得的是因为场景气氛做的很好所以把战斗和解谜和机关这三个平台的内容衔接的很好十分流畅没有脱节的感觉～！剧情故事的叙事方式独特，充满了神话色彩很有内涵，人物也刻画的有血有肉十分到位，能够感染玩家～！还有解谜和杀阵特写都需要玩家多多动手操作，大大增加了游戏的互动乐趣～！游戏的音乐气势磅礴，场景宏大，画面层次感好整个历险的过程让玩家有种自己在操作一部电影般的特殊感受～！《战神》在美式动作游戏中的地位是无庸质疑的，是美式动作游戏的‟战神”！！！其独特的风格就是在整个动作游戏的范畴内都是空前的，希望还没有入手的动作游戏玩家赶快入手，这是 PS2 上不可不玩的动作游戏～！！！我想制作小组也会因为这个游戏而名声大噪，希望他们再接再厉把《战神》的续作做好，把它独特的风格延续下去。。。。

《天地之门》一通关感想

苏罗非萨

＊ 画面

不过不失。和我想象中、以及和后来的女侧相比，只能用"烂"来形容，但是考虑到它出得比较早，在当时刚有 PSP 之时就能玩到这样的画面，还是挺令人震撼的。尤其是在月桂湖主角弹琴引出天之门那一段的画面，就是即时演算的也非常动人。

＊ 音效

赞！无论是游戏音效或是背景音乐，都是一赞（可是怎么也没记住是谁做的曲，结尾的时候晃太快了）。音效方面其实不用太多说，鸟叫也罢，似乎近在耳旁的流水声也罢，个个都非常卖力认真演出的声优也罢，遇到敌人之后从拨剑到敌人变成土块落地也罢，非常精细，令玩家深临其中。印象最为深刻的是那个叫玄罗的家伙，说话语气也贱，台词也贱，笑声也贱，一套连招最后一下发招那句"伊～～～～呀～～～～"更是贱到了土里，让人实在想不厌恶都是难上加难。

背景音乐方面也是一赞，当初玩儿的时候没怎么放在心上，越到游戏后期听来却越是动听，配合场景和人物表白的演出，百听不厌不说，还不抢戏，恰到好处的衬托了剧情的发展，令即使是那么无力的剧情，也居然有几处感人，背景音乐功不可没。

＊ 人设

赞。真的要赞一下。不知道大家玩儿过之后什么感觉，在刚一开篇的时候我就喜欢上了这个傻愣愣的主角真武，可以说支持我玩儿完整个游戏的一半原因是真武的确可爱。而且整个游戏中，出彩的不光是真武一个人，无论是真人不露相的醒夺师父也罢、冷面冷言的老酷哥灵恺也罢、痴迷学问的界六也罢、老成持重的双由也罢、个性完全相反的琉阳、璃阴姐妹也罢、小 loli 维眠也罢、帅气强悍的色秀或是外柔内刚的（朱雀门门主......叫什么来着......）也罢，甚至是老不死的大反派巨仪也罢、最招人讨厌的反角玄罗也罢、工于心计的电青也罢、全剧只完整的出场三次的银律也罢......全都令人过目不忘。

比较深刻的一个是亦敌亦友的焰兰，外表刚强，一心追求无种族的世界以及无性别的武道之路，在最后被某无名人打得满地找牙（真的是无名人士...因为到最后她也没说）的时候，她终于一改男性的口吻，而柔柔弱弱的说了一句"女人最不想让男人看到这样难看的自己了"彻底收服了我的心......真可惜的是她比真武足足大了一辈（她是朱雀门主的师姐，朱雀门主是灵恺的妻子，灵恺是法伯的兄弟，法伯是真武的老爹......这么说来......焰兰她到底多大啊......汗汗汗），两个人之间再怎么萌也是没希望的...囧 TL。

另一个...其实是界六。他的配音音调巨怪，痴迷于学问而不会武艺的他，对于自己要走的路也罢、要作的事也罢、要达成的目标也罢，都非常有原则，虽然他不会武艺，整个故事中还是起到了相当重要的作用......真是不能小看这个文弱书生。

其实失败的人物也不是没有，最失败的就属女主角翠玲了，感觉这个故事有她和没她就没什么分别......换个衣服站在路边就估计不会有人能多看她一眼了......真 OTL。虽然脸上那颗小痣很可爱。（有象无象？那不能并到人设中去，那分明是两只动物＝＝）

＊ 剧情

烂啊......剧情的发展真可用一句"莫名其妙"来形容，和人设的优秀真是比不得＝＝

你法伯人称"三剑人"（三贱人......什么烂称号- -!!!），怎么会被有象无象两个白痴兄弟打得抱头鼠窜？居然连自己的老婆都保不住，那一对白痴兄弟遇见真武一次就被真武菜一次，真怀疑这世界的实力平衡性。

你琉阳璃阴好好的月桂湖呆着不就好了吗？人家又找不到你，非要没事找事跑来白虎门，然后人家随便说一句"跟着来吧"抬脚跟着就走，你两丫没脑子啊？

最后一战的时候明明法伯、灵恺、醒夺甚至翠玲都跟着来了，却偏偏让真武一个人去连打车轮 boss 战，喂喂，法伯啊，真武到底是不是你亲生儿子？醒夺啊，真武到底是不是你的爱徒？翠玲啊，你不是喜欢真武吗？怎么一到打 boss 就全消失了？真是世态炎凉啊......

* 手感

......一半一半吧。战斗的时候对出招时机、节奏和方向的掌握要求巨高，一不小心就会被连招连屈死，因为按键中没有"防御"和"跳"这一项，也就更没有"躲避"或是"受身"这一说。

真武剑剑相交、出完一套招之后收招、中别人招术之后硬直时间也太长了，导致只要被打中一次，就有可能是下面数招都闪不开，接连被打直到被屈死。巨郁闷如果和对手同时发招，有可能剑剑相交被弹开，这点设计到是非常的细，只是............剑被弹开的下场必定是真武被对手狠揍......丫按得多快都没用，怎么就不能弹开之后我先出招去狠揍对手一通呢？尤其可恨的当数放毒箭的女杂兵，通常出现都是成群结队，中一箭之后就要硬半天，之后的接连十来剑都躲不开。

人类的战斗比打四神要难太多，四神和四神将比起来就是个菜，掌握了他们的攻击手段和方式之后，都很好打，就是耗点时间。而且打敌人的时候，通常都是我数套连招打完对手才费二三十 HP，敌人随便砍我一两下我就是一百二百不见了......你真武的剑是切菜用的吗？还是你天生比别人长得细皮嫩肉？

但要是这样而觉得这游戏很难的话，你又错了。这游戏里全回复药非常便宜。返魂丹可以死而复生甚至全恢复，虽然没得卖，但可以说满地乱拣，我直到通关也没用完。有心去打钱的话也根本不用费太大力气，绕着卦央走一圈，两三万就到手了。打最终 boss 的时候，只要掌握好节奏，根本不费什么力气，就是跟它耗时间，而且越到后面越好打，"傻大个"这个称呼果然是有道理的。

* 系统

颇多 bug。最严重的一点是按快捷键使用回复药还是调状态栏使用回复药这两者的区别，因为硬直时间过长，所以用快捷键使用回复药基本上就是死路一条。动物的肉饲料多到没有任何用处的地步，会吃肉饲料的动物见到了放次气功基本上就挂了，根本用不着费力气扔饲料，而还有大多动物比如大蝎子啊大山羊啊，根本不吃饲料，扔了也没用= =其它还有好多道具，比如什么咒弹啦、气功守护符啦之类的，都因为使用道具之前的准备时间和使用后的硬直时间过长而失去了意义。基本上只能在快捷键里用的道具能不用就不用是最保险的方法——只有返魂丹这种自动使用的道具除外。

而可以铸造不同的武器的确是挺引人的，可是估计没人去造吧，不能使用气功术要那些武器做什么？而且价格又贵，花同样的钱不如把吟鸣剑改造的好一点，还能使用气功术。

但作为游戏主题的"收集全部武艺录"却非常引人，很容易上瘾。这也是游戏的亮点之一。为了收集全部武艺录，二周目游戏也有了意义。

* 总评

虽然有着种种缺点，但其可玩性还是相当高的。听说二不怎么样......希望三能有些进步= =。

沉默的暴力美学——战争机器浅评

alick126

沉默的暴力美学——战争机器浅评

作为 360 平台对抗 PS3 发售的一部重量级作品，战争机器（以下简称'GOW'）如期发售。这部在发售之前就挑着耗资 10 亿美元噱头的大作（因为 360 为了能够完美的表现出游戏的全貌，不惜将显存提高了一倍）确实吸引了无数玩家的眼球，尤其是在目前 360 平台上普遍缺乏一线大作的情况下，这部作品更是具有非同一般的意义，想比之前一些商家在各大展示会上疯狂宣传的游戏，GOW 由于暴力血腥等等限制级原因，初期的宣传略显低调；但与之相反的是 GOW 发售之后的玩家的好评如潮，甚至有人扔出了"第一部真正次时代水准的游戏"、"动作射击类游戏的又一次革命"、"业界的崭新标准"等等诸如此类的论调，切线不管这些说法是不是言过其实，GOW 的高素质是无庸置疑的，下面就让我们来看一看这部游戏是如何倾倒无数玩家的吧。

一、画面

画面质量的提升，作为每一次次世代硬件升级的第一标准，往往被人们以精确量化的方式提出，进行客观的比较；诸如每秒钟 N^2 次的运算速度，同时处理 N^N 个多边形的超强能力等等。但是我始终认为这种进步是由于"科技进步带来的游戏表现力的拓展和革命"，并不是游戏本身的进化。换句话说，硬件的飞速发展为我们提供了前所未有的广阔舞台，但是是否能够充分的利用这个舞台，从现在 360 平台上以及新近 PS3 和 Wii 发售的几款游戏来看，我们似乎还并没有完全的进入角色。

回头再看 GOW 的画面，我虽然不想说它确立了一个什么所谓的标准，但它确实可以算得上目前同类游戏中的最强产品。GOW 是不是发挥了 360 图像芯片的全部能力。没有人能够妄言，但是如果你拥有足够专业的显示设备，那么你一定会被它的表现力所深深的打动，（PS,前提是一定要有卓越表现力的电视，比 360 贵出 N 多啊......吐血......）其实经历了这么多次主机的升级和换代，对我而言，除了从 MD 到 SS 的那一次提升给了我从 2D 到 3D 时代的强烈震撼之外，我原本以为自己已经不会再对游戏的画面质量品质提升产生非常兴奋的感觉，但是正如所有玩过 GOW 的玩家一样，第三关深夜豪雨的场面还是让我感到了由衷的震撼。"雨"这个元素一直是游戏场景中不可缺少的一种提升情节表现力的形式，从 FC 时代"赤影战士"中的雨夜军港到 MD 时代"怒之铁拳 2"第一关的雨中 Boss 战，从 MGS2 中堪称经典的 Snake 雨中"蹦极"到今天 GOW 的豪雨夜战......最初的"雨"只能以简单的虚线来表示，进入 3D 时代，雨这种自然界中绮丽的景致借助强大的硬件表现力，一般无二的表现在我们的眼前，没有最好只有更好，但就目前的水准来说，GOW 中的雨景确实达到了一个崭新的高度。

华丽的游戏画面

在画面的评述最后稍微提一下这款游戏的配色，游戏作为一种艺术形式来说，画面配色这种之前电影中的专利手法，被越来越广泛的应用于游戏的表现层面，鲜艳的配色确实让人赏心悦目，这一点就比如说 PS2 平台上的"源氏"以及 FF 系列，但过于多变的色彩也会让游戏的主题稍嫌凌乱，而缺乏连观感；单一配色派的代表首推 MGS 系列，硬朗的配色风格虽然略显单调，但是特征非常鲜明，也更加写实化，更能够突显出制作者的创作意图和游戏主题氛围。所以对于配色的偏好是一个仁者见仁智者见智的个性化问题，有人批评 GOW 的画面构成颜色单调，场景比较重复，其实从本作的世界观设定来看，它描绘的就是一个被战争破坏的千疮百孔，凌乱不堪的废墟世界，我个人认为就这一个方面来说，GOW 的刻画和表现是成功的，但是由于游戏的流程偏短，能够展示的场景的确有限，即便有城市、建筑、地下、荒野、列车虽然场景也在变化，但是由于配色的连贯性，导致了给人感觉变化的层次偏少，从这个角度来说，即便有些吹

毛求疵，但这种批评也并非空穴来风。

二、音效

借助于 360 强大的硬件处理能力，游戏可以轻易的输出 5.1 的震撼音效，虽然在 XBOX 时代，就已经有很多游戏对应 5.1 输出，但是由于 XBOX 没有专门的光纤接口，需要另外添加外设，（其实就是 XBOX 的分量线，确切的说是分量盒，记忆中好像还挺难买到的）这样就使能够享受这一感觉的玩家少之又少。对于音场的设定来说，如果要求到发烧级的程度，可以写出 N 多本专著，这里在下只能粗略的评说一下，仅供大家参考。

首先，最基本的应该是音箱的质量以及摆放位置，5.1 作为一种通用标准来说，解码只是作为基本要求存在；对于大多数像我这样耳朵没有经过专门训练的玩家来说，5.1 对于我们的意义就是"可以清晰表现声音的位置"，这一点对于这种射击游戏来说是非常重要的，在实际游戏中，敌人往往是从 360 度全面袭来，这就需要我们不仅通过眼睛，更要通过声音判别敌人的方向，我想这应该是 5.1 效果在射击游戏中最实际的运用。我就看过一个玩友把 5 个音箱（当然都是 MINI 的那种）都摆在自己面前，这样恐怕就失去定位的意义了。

目前来说，我个人觉得最能够充分发挥 5.1 因效本质的游戏仍然当属射击类游戏，这种效果对于惨烈的战场描绘有着得天独厚的表现力，这一点 COD 系列尤为突出，将功放开到很大（最大就要死人了......），转瞬之间，四周全部是炮弹爆炸的轰鸣，耳边满是机枪的嘶吼和战友拼命的叫喊，那一刻，在这种立体化的战场表现力面前，绝对会让玩家觉得端着卡宾枪自己是多么的若不经风......其实战争大约就应该是这样的感觉——和死神一起桑巴--||，这种效果不是一般的音响系统能够完美表现的。

再说到 GOW 的音效表现，整体来说，GOW 的游戏流程是由一段段设计各不相同的阵地战组成的，中间的过程大多是通过 AVG 样式的冒险流程展示的，在战斗之外的部分，GOW 很好的营造出了一种神秘恐怖的气氛，这更突现的战争的紧张感，所以有人评价说，GOW 战斗之外的部分有点像 BIO 系列，用恐怖的音乐不断折磨玩家的神经，从配乐的角度来说，GOW 有几个场景的配乐还是给我留下了很深刻的印象，尤其是怪叫着袭来的"苦役"们，只听见恐怖的叫声在四周回响，这时候紧张的音效加上精确的音场定位可以让游戏的乐趣上升几个层次！

如果说的缺点的话，个人感觉枪械的音效表现力稍显不足，不过瑕不掩瑜，GOW 的音效水平在同类游戏中也堪数上乘。

三、操作

本来想在这里说说所谓的"游戏性"，不过我一直以为"游戏性"是一个太过综合的复杂概念，了解一款动作游戏还是先从操作上入手比较妥当。

掩体，这是 GOW 中的第一关键词。刚刚上手 GOW 的玩家往往会觉得这款游戏的难度太高，主角虽然貌似皮糙肉厚，但是在兽族狂暴的攻击面前，即便在最简单的难度下还是非常单薄，被秒杀的情况时有发生。这是因为 GOW 本身强调的并不是一般 FPS 游戏中惯用的"移动动中精准射击"这一游戏理念，由于敌人 HP 相对较高，精确射击固然非常重要，但是 GOW 中普通武器几乎没有能够将敌人一击必杀的威力，所以活用掩体的阵地战就成为克敌制胜的关键钥匙。这个特色一直贯穿于游戏的始终，并且对于对我双方，这一规则是通用的。如果你能够掌握这一点，那么你很快就会融入到 GOW 无尽的乐趣中去。

动作，这同样也是 GOW 中不可或缺的一个关键词。GOW 的主游戏界面不同于一般的 FPS 游戏，想比来说，GOW 中玩家可以做出的动作要相比正规的 FPS 游戏（比如同时发售的 COD3）要丰富太多；一段时间以来，很多玩家都喜欢拿 GOW 和 BIO4 进行比较，不过我个人觉得，这两款游戏除了主角运动的方式和射击时候自动 45 度"角落化"这两点设定比较相似之外，再没有什么可比之处；最主要的，两款游戏的侧重点不一样，BIO 毕竟是一款 AVG 游戏，虽然在 BIO4 中，史无前例的强调了游戏中的射击元素，但毕竟 BIO 不是专门的射击游戏，游戏更强调不同情况下枪械的合理运用；而 GOW 基本不用担心枪械的弹药问题，只管把成吨的火药往敌人身上招呼就可以了，在游戏动作这方面，BIO4 的动作也很丰富，但是更多的是建立在对于特殊场景的使用上，而玩家能够主动做出的动作并不很多，这也就是为什么 BIO4 中的敌人很少有使用枪械的，如果 BIO4 中的村民一个个都像 GOW 那样武装到牙齿，Leon 恐怕早就没活路了；相比之下 GOW 的动作要丰富的多，一个 A 键，可以控制主角灵活的辗转于不同的掩体之间，灵活的闪避敌人的攻击，这种设定给了玩家更加广阔的操作空间，也是游戏的乐趣成倍增加。

四、设定

对于一款射击游戏来说，其中的设定成份无碍乎包括枪械设定÷人物设定÷世界观和故事背景等等几个方面而已，而作为一款射击游戏，枪械的设定直接影响到游戏的畅快程度和操作感觉，甚至可以说，是游戏成败的最关键因素之一。

枪械设定

整体上来看，GOW 中的枪械种类并不是非常繁多，主角同时可以携带三种常规武器外加破片手榴弹，对应方向键的四个键位，切换起来感觉非常方便，其中第四种武器固定为近身作战的手枪，所以可以随意更换的武器只有两种，这和一般的 FPS 游戏如出一辙。枪械包括最基本的突击类武器、可以精确射击的狙击类武器、以及爆破弓箭和特殊武器黎明之锤，当然还有无比邪恶的电锯--||，武器构成上来看虽然是终归中举，但是每件武器的特色鲜明，用途也非常明确，使得每一款武器都有自己的用武之地。

狙击效果......

另外，对于一些细节的设定 GOW 也突破了射击游戏一直以来的一些常规，比如说破片手雷的投掷方式，一改之前的纯粹"手感"型，突破性的增加了"手雷瞄准系统"，使得反弹的轨迹都可以直观的计算在内；虽然所谓的"盲射"并非 GOW 的原创（在 PS2 的一款射击游戏'杀戮开关'中有过同样的设定），但是因为 GOW 并不是单人作战，所以这种放弃准确性的设计方式可以非常有效的吸引敌方火力，为队友创造更安全的进攻机会，这项原本感觉比较鸡肋的设定在配合模式中可以非常明显的发挥作用；还有 GOW 原创的"完美装弹设定"，我个人觉得这也堪称是射击类游戏的一种突破，对于"装弹"这个动作来说是每一款射击游戏都不可回避的，而制作者往往的思路都是要求游戏者尽量回避这一环节，因为在这个动作时间内，主角完全处于被动状态，而我们需要做的就是在 Reload Time 到来之前尽可能的找到安全的掩体，度过这段脆弱的"羽化时间"，然后再度投入战斗，虽然这种设定不乏真实性，但是在 GOW 却史无前例的大胆要求玩家精确的利用这一段时间，完成完美装填，这样带来的直接效果是装填时间的大幅度缩小，并且可以增强枪械的威力，可谓一举两得；但是世上终于还是没有免费的午餐，这种装填动作也是一柄双刃剑，如果装填失误，非但不会缩短时间，反而会出现"卡壳"的现象，这时候你会发现主角使劲的按着弹夹，大叫着"Come ON!"，郁闷至极啊--||。完美装弹在 Boss 战或者群敌出现的时候非常有效，但是一旦失误后果也是非常严重的，何去何从就由玩家自己取舍了；再比如依靠在废旧的机车后面时，主角可以用身体将机车掩体向前推进等等，这些设定都为 GOW 增色不少。唯一感觉稍有不足的地方就是黎明只锤使用的范围太过局限，每次发现这种武器之后，总会不自觉的感到 Boss 级的角色就要登场了，并且战斗结束以后，这款强力武器几乎马上就会因为卫星连线的问题而失去效能......虽然我们也清楚这种超级武器不可能随时都配备在主角的身上，不过总还实感觉在这个层面的设定上 GOW 还有攀升的余地。

人物以及世界观的设定

之前在网上看见一位网友这样评价 GOW 的人物设定，说这是一次"铁血肌肉男"对于"正太白脸系男生"的伟大胜利--||，GOW 的主角们一改昔日日式游戏中普遍出现的"超绝美型"类主角，取而代之的破烂不堪，满嘴脏话的"真实系"主角。但恰恰是这种设定使得游戏那种战后余生的世界观丝毫无疑的暴露出来，也正是这种设定，唤醒了大多数玩家心中沉睡已久的人类与生俱来的野兽本性——枪口喷薄而出的热气、满屏飞溅的鲜血、狂吼着和敌人厮打成一团，再用电锯把他们彻底肢解......可能你的 GF 会对眼前者一切恶心到皱眉，但是大多数男性玩家却乐此不疲，这大概就是雄性动物所特有的共鸣吧......

血腥暴力的画面......

GOW 中敌人的设定也非常有特色，按照中文版的翻译，人类这次的对手是"兽族"，不过在我看来更像是某种基因变异的生物。因为游戏结束的时候大家才发现，这个故事不过刚刚开始，所以对于 GOW 世界观的种种猜测也就应运而生，幻想也好 YY 也罢，在游戏中我们不难发现敌人的社会中也有着类似人类社会的阶层区别，苦役、一般战士、精英、将军等等角色不一而足，不同的敌人，攻击方式迥然不同；尤其是所谓的"狂暴女兽人"，如果不是中文版的字幕中告诉我这种东西属于雌性，我死活也不会相信这就是所谓的"女兽人"，不过从这里倒是从某些层面上些许理解了"男性兽族"和人类玩命的原因......--||

狂暴"女"兽人--||

说到 AI，GOW 的 AI 设定还是让人非常满意的，作为一款游戏来说，增加游戏难度的方法有很多，只是一味的增加敌人的火力配备，再辅助以各种无赖招式只能让人觉得不齿（这种游戏有很多，尤其明显的当数 PS2 版魂斗罗的个别 Boss，不管主角如何进攻，我只管使出固定顺序的攻击方式，战斗太过程序化，从而失去了应有的乐趣），但是如果是敌人 AI 的增强而造成游戏难度增加就另当别论了，虽然无论游戏中的 AI 设定的如何巧妙，终于还是不及玩家的人脑，但是很多细节的设定会让你感到制作小组的诚意十足，比如说在利用掩体进行攻击这个环节上，因为规则本身对于敌人和我方是通用的，所以你经常会发现敌人也巧妙的隐蔽在掩体后面，不时的变化着射击的方位，虽然这只是一个细小的环节，但是当你拿着狙击步枪瞄准敌人刚刚出现的那个身位，准备守株待兔的时候，你会发现敌人已经变换了射击的姿势和位置，这就要求你不得不重新瞄准，虽然只是一个细小的环节，但是也足见制作者的缜密思路。

五、Live

这应该是一个值得大书特书的部分，从这个世代开始，"网络"这个元素正式作为一个标准配置进驻电视游戏玩家曾经的"绝对领域"。"网络"这个元素并不属于 PC 专有，我也并不认为但凡是可以利用网络资源的游戏就属于"网游"的范畴，但不可否认的是，网络资源的充分利用给电视游戏玩家带来了绝对新鲜的游戏感受，这种融合也是时代发展的必然结果。

网络的本质对于游戏来说，我觉得更多是提供了一个人与人直接交互的平台，当厌倦了麻木或者是无赖般的 CPU 对手之后，你会发现其实"与人斗"才是真正的"其乐无穷"，那种对抗感绝对要比虐杀电脑要高出好几个数量级。不知道是不是正是因为如此，"对战"就成了网络射击游戏几乎是唯一的游戏方式和目的，虽然这种方式不乏刺激和激情，但是只是一位的屠戮，在血腥之后总感觉让人会有一种或多或少的缺失感......之前，文化区有很多探讨关于双打游戏的文章，在我之前的一些文章中我也提过（参见'人间二十年'）从土星时代开始，单一手柄成为游戏机的标配，华丽的 RPG 大行其道的时候游戏变成了一种孤单的存在，其实很多年以后，资深的玩家都会不由自主的由衷怀念当年一起配合名将、圆桌骑士、三国志的日子，那种在"名将"中，四个人一起蜷缩在角落里拼命按拳却被第三关的 Boss 一刀斩成 8 段的经历很多从 PS 起步的年轻玩家真的很难体会，其实我一直觉得，从游戏的本身属性来说，它具备一定的竞技性，而竞技的乐趣之一就是一种多人参与的快感；换句话说，游戏的乐趣并不应该仅仅来自游戏本身，玩家之间的交互也是游戏乐趣的一大源泉。之前我们所说过的"游戏综合症"（继续参见'人间二十年'吧，广告嫌疑--||简而言

之就是对所有游戏都提不起兴趣）的治病原因之一我想这种孤独的游戏方式难逃其咎，平心而论，现在的游戏从整体水平来看，无论从那一方面都要比 FC 时代进步很多，但是我们感受到的快乐却与游戏的素质不成比例，我想归根结底就是因为现在这个浮躁的时代剥夺了我们身边曾经的无数玩伴，其实这也是无可奈何的事情，毕竟随着岁月的更迭我们都已经长大，在各自无从选择的奔忙之间，不经意的荒废了友情甚至是亲情和爱情，这种相聚一处闯关的经历已经永远的成为一种回忆了......就算是一种抱怨吧，这种现实终归还是无从改变，但是人终归还是需要交流的生物，网络不知道是不是就是为此而诞生的；再说到之前的网络射击游戏，不知道之前那些游戏的制作人有没有玩过培育了一代人的"魂斗罗"，那种配合闯关的快感似乎已经变成了一种遥不可及的记忆，不过值得庆幸的是这种迷失已久的快感终于在 GOW 上借助于网络的力量再度复活！

GOW 的全新的网络游戏模式使得"魂斗罗"精神再度回到我们身边，并且 GOW 中存在相互救助的设定，一旦队友重伤，可以马上由另外一名队友对他进行治疗，再度冲上战场；当你看到自己的伙伴冒着敌人的枪林弹雨，忘我的冲过来救助你的时候，那种感动绝对不是各自为战的一般射击游戏中可以感受得到的，因为这项设定，使得双人游戏的游戏难度下降很多，但我还是建议大家在尝试过单机版之后再去尝试这种"网络双打"模式，因为一旦你投入这个世界，你就会马上发现单机模式变得索然无味，游戏的乐趣再一次以几何基数上升，而这一切，尽在 GOW 的绚丽世界！

同样的，GOW 也提供了组队对抗的模式，现在活跃于网络中的各种"战队"正在为了自己的荣耀拼杀于 GOW 的世界，只在短短的几周之内，GOW 就取代了"光环"，成为 Live 世界的新宠，但面对这分荣耀 GOW 当之无愧，因为它带给我们一种全新而又熟悉的感动！

不觉之间键盘上已经罗列了将近万字，但 GOW 代给我们的感觉仍然不能尽述，从游戏中我们知道，GOW 的三部曲刚刚开始，就让我们一起期待这部崭新的作品在游戏的历史上续写它辉煌的传奇吧！

作为一个玩家，活在这个时代，其实是幸福的......

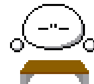
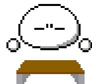
我的怪物猎人之旅!!

TJ16

我第一次知道怪物猎人这个游戏是通过 UCG 的 2004 E3 的报道知道的 当时看了影象对这个游戏并不怎么感兴趣 但又是因为 UCG 在游戏发售之后我看了一篇 UCG 关于这个游戏的介绍 发觉这个游戏的系统和设置我很喜欢 而且装备也很漂亮 又不用练级(我不喜欢练级 所以 RPG 游戏都很少打) 决定买来试试
一个游戏给人的第一印象当然就是它的开场动画了 怪物猎人的开场动画虽然算不上顶级 但也算是一流的了
怪物猎人的 CG 我很喜欢 很有气势 而且有点像侏罗纪公园
接下来是游戏了
我觉得怪物猎人也不算难上手 很多人都不习惯它用 R3 来攻击的设置 但我却很喜欢
第一次接人物 进入地图 会有一小段动画 真的好像侏罗纪公园
1 星的任务都很容易 到了 2 星才开始有打斗的任务 是杀小的肉食恐龙
第一次碰见的怪物都会放一段小动画 我第一次碰到恐龙的时候竟然会觉得有点害怕 不知道什么原因



在 2 星的一个人物里 这个游戏再一次让我震撼的情况出现了 我第一碰到了 CG 中出现的火龙 当时感觉真的很激动 这么快就能见到这么大的怪物 不过火龙的火球马上就让我清醒了 我现在的能力是完全不能和火龙对抗的 只能逃 当时真的很郁闷 但我发觉自己已经喜欢上这个游戏了 而且是非常喜欢
大怪鸟的出现可以算是这个游戏的一个转折 不知道为什么 我每次遇到自己没见过的怪物都会激动+害怕
大怪鸟是我打到现在要打的最大的怪物 当时打起来竟然会觉得害怕 害怕自己像输给火龙那样被秒杀 不过怪物也有绣花枕头这种类型 在第一次被大怪鸟打的体无完肤之后 已经熟悉了它的进攻方式 第 2、第 3 次...... 我已经非常熟练了 这时的大怪鸟已经成为我的赚钱工具了
之后遇到的毒大怪鸟 已本猎人的水平也已经不足畏惧了
但是真正的考验出现在 5 星的任务中 但是我以为凭自己现在的水平能轻松解决大怪鸟和毒大怪鸟 解决仇敌雄火龙应该没有什么问题 但我没想到的是 5 星和 4 星级别上只差 1 级 但雄火龙和大怪鸟完全就不是一个级别的 火龙实在太强了
本猎人在与火龙的第一交锋中 火龙以压倒性的胜利取得胜利 当时本猎人还自我安慰说第一次只是试探 后面它就完了 可是并没有我想的那么顺利 1 次、2 次、3 次......的失败后 我决定要与之殊死一搏 陷阱买好回城玉（魔兽 

）大爆弹小爆弹 调和物品恢复药 把自己的道具栏塞的满满的 去挑战雄火龙
雄火龙中了我 2 个陷阱 +6 个大爆弹+一顿猛 K 之后变的瘸脚了 我知道这次有希望了
但之后它却来回在天上飞 这时我真狠不得把它的翅膀给拆下来  它终于落地了 落在一个非常狭小的区域 给我带来非常大的不便 这时陷阱 爆弹已经没有了 只能和它肉搏了 但它实在是太强了 最后我还是因为恢复药用完而阵亡了 
我都准备放弃这个游戏了 想火龙是不是血无限啊 是不是根本不是 1 个人可以打过的 这个任务是不是网络版中的啊 那时我真的准备放弃这个游戏了
不过后来我在网上看到了制造大蛇（一把武器）的条件 我当时的武器是蛇蝎 可以改造成大蛇 但惟独缺一个道具 这个道具我一直不知道是什么 所以也无法使武器升级
后来终于知道这个道具的取得方法 那个道具原来是毒大怪鸟头上的水晶 这又激励起本猎人打这个游戏的性

质了 我把我打火龙时的郁闷全都发泄到毒大怪鸟的身上了（可怜的大怪鸟 ） 水晶也很快就拿到了
终于打造出了大蛇 当时真的很兴奋 又去沙漠打砂龙升级了自己的装备 讨伐火龙计划第 2 部开始

由于以前无数次的失败 对火龙的攻击方式行动路线都已经很清楚了 经过自己的努力加上有了新的

武器防具 终于在第 2 部的第 3 战中打败了火龙 在火龙倒下的时候我真的想哭了 毕竟花了这么大的
努力才赢的 那种成就感真的是以前没有一个游戏能给我的 我还是第一次为个游戏花这么大的工夫 在剥火
龙皮的时候我真恨不的自己进入这个世界去剥它的皮

游戏中最高的门槛被我跨过了 不过到现在我也不能保证一定就能打过火龙
之后还遇到了角龙 岩龙 鱼龙这些和雄火龙一个级别的超强怪物 但竟然一开始连雄火龙这样的敌人本猎人
都打败了 和它同一个级别的怪物本猎人当然不能认输 这 3 个敌人由于我打的比较晚 所以网上也有了对它

们的打法 所以打起来都不是非常吃力了
不过这个游戏我还是有一点遗憾的 那就是隐藏的 4 个 6 星任务我只通过了 3 个

唯一没有打赢过的就是一双之巨影了 一头雌火龙和一头雄火龙的夫妻合力攻击可是超级厉害的

即便我引开一个将其打败 可我自己也已经差不多了 根本无法再对抗另一头火龙了

不过有时候有遗憾也并不是什么坏事（自我安慰 ）

当了 100 多个小时的猎人 让我已经爱上了这个职业了 现在很期待能在怪物猎人 G 中重新找回猎人
的感觉。
本猎人的回顾到此结束

也许本猎人的文笔不是很好 请大家见谅 如有什么不对的地方请大家指出

怪物猎人是我在 2004 年之中打过的最好玩的游戏之一
游戏中玩家扮演猎人在这个弱肉强食的世界中和各种各样的怪物撕杀
猎人的装备 武器 食物和金钱都是靠这些怪物得来的 这些怪物们也可以算是我们猎人的衣食父母了（笑）

下面是外加的单机版中的怪物介绍 [部分图片转载自 EGCHINA]





猫族（不知是不是这么叫）
游戏中经常能见到 也像人类一样有部落
白色的猫你不去惹它它不会来攻击你
黑色的猫是盗贼 碰到它们最好避开 它们会偷走你身上的道具



山羊
草食动物（废话） 没有攻击力 不过会逃 用大剑打也许会有那么一点点吃力
不过基本是一剑秒杀

野猪

在游戏中玩家肉的来源之一 攻击它它会用头来撞你 不过野猪基本都是被秒杀的，所以无威胁
在 1 星的钓鱼人物中能碰到 对刚开始玩这游戏的玩家有一定威胁 因为初期的武器打它
要打好几次 就算用大剑也不能秒杀 它会用冲撞攻击 要注意



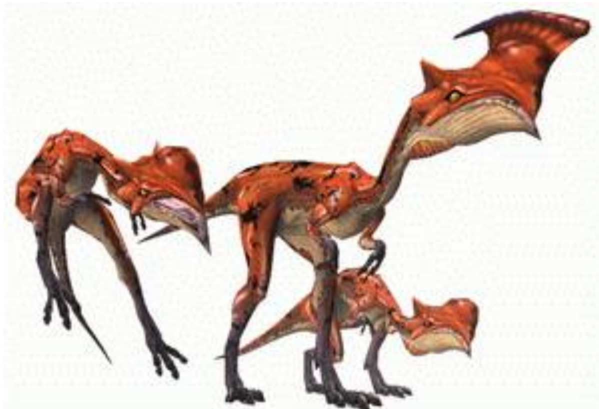
草食龙 1
一开始的蹂躏对象（汗啊） 初期玩家就是靠它得到肉的 会用尾巴攻击
不过攻击力=没有

草食龙 2
很像甲龙（本来就是） 具有一定的攻击力 而且因为有甲壳 防比较高 用大剑也要打好几下
而且它会用尾巴来攻击和用冲撞攻击 要注意避开

游戏中的 3 大弱龙



游戏中非常常见的一种小型恐龙 根本没什么威胁



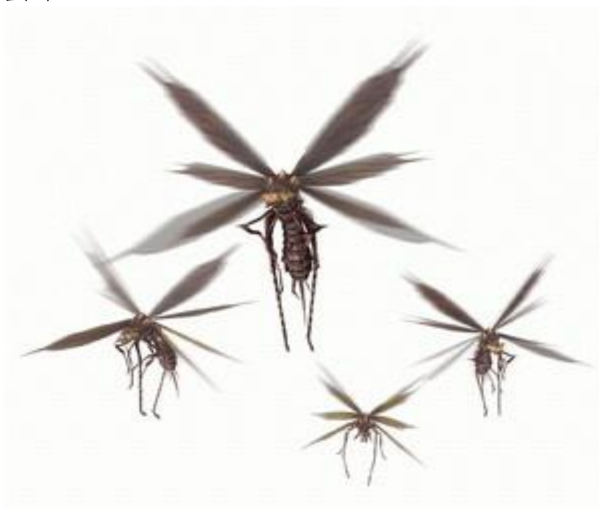
在雨林中能遇见 攻击方式和蓝色的小恐龙没有什么区别
但它有毒牙 被咬到有一定几率会中毒 不过玩到雨林的时候它对玩家已经毫无威胁可言了



在沙漠地图中能遇到 攻击方式和上面 2 个一样
它的牙齿有麻痹的作用 被攻击到有几率会被麻痹 对玩家也没有什么威胁

昆虫系

蜜蜂



在 1 星任务里就能看见 不过那时候玩家应该知道攻击它能把它打死 但肯定不知道蜜蜂身上也能挖东西 因为一般的攻击都会直接把它打的灰飞烟灭 不过到后期可以通过毒刀来毒死它 前提是毒刀攻击力要越低越好 也可以用弩配合毒弹打 这样就能留它的全尸 我们才能从它身上挖东西
它身上的东西都能卖很好的价钱 打蜜蜂也是很好的赚钱途径之一

甲虫



在雨林中能遇到 不过它一般都是在地上爬的 不过攻击的时候也会飞起来
它也和蜜蜂一样可以用带毒的武器毒死 从它身上挖下的东西也能卖好价钱 打甲虫也是很好的赚钱的途径之一

中级怪物

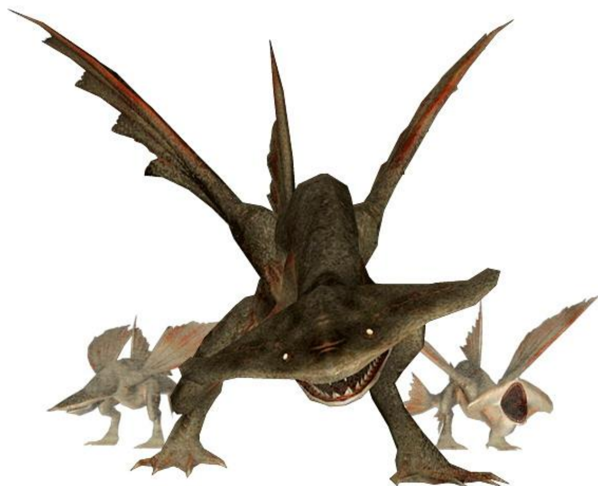


大怪鸟イャンクック
弱点：水属性
游戏中的第一个可以算是怪物的怪物（汗）出现了
刚遇到它时玩家可能都会害怕打不过它 因为那时玩家的装备都不是很好
不过它是个外强中干的家伙 打起来非常容易 第一次也许会有点难 但打上 2、3 次之后它变会成为玩家蹂躏的对象
我试过只戴一个头盔别的什么都不穿去打它 （一个装备都不穿是不能接任务的） 结果我连一条血都没伤完它就被我 KO 了



毒大怪鸟ゲリョス
弱点：火属性
切断：头上的闪光石
在雨林中的采集蘑菇的任务中能碰到它 它可以算是大怪鸟的一个加强版
它的冲撞攻击是会来回 3 次的 所以玩家不能掉以轻心 而且冲撞时会放出毒气也要小心
它头上的石头是会放闪光的 中了就会使玩家气绝
所以最好快点把他头上的石头打下来 它就不能放闪光了 他头上的石头也是造大蛇的重要道具

砂龙
弱点：电属性 毒属性 睡眠属性
玩家第一次碰到它的时候应该都会束手无策 因为它都在沙子里 很难打到
而且还要跟着它跑 这个任务一开始在基地的箱子里有音爆弹 用音爆弹仍它就能把它从沙子里震出来
但它在沙子外面也不是好惹的 会使用冲撞和嘴里吐出沙子来攻击玩家 也要小心 还有就是攻击一会后它还是会钻进沙子里去的 所以打它一定要有耐心



砂龙老大（HEHE）
和砂龙的攻击方式一样 只是体形比砂龙大 血多

真正强大的怪物


雄火龙リオレウス
弱点：龍属性
切断：爪、尻尾
其实玩家在 2 星人物中就看到过它 那时我们只能避开它 因为那时和它打就意味着你想快点去见耶酥（HEHE）
当玩家要和它正面对抗的时候 就意味着游戏到达了一个新的阶段 雄火龙可不像前面的任何怪物了 它的实力可比大怪鸟一类的怪物强太多了
要战胜它就一定要有被蹂躏无数次的心理准备（汗啊） 还要有雄厚的财力 因为恢复药 陷阱 大爆弹 都是价格不菲 当打败它的时候我想每一个玩家肯定都想亲自去剥它的皮吧（HEHE）



雌火龙リオレイア
弱点：龍属性
切断：爪、尻尾
它是雄火龙的 LP（废话） 它和雄火龙的外型很像（真有夫妻像）
雌火龙攻击模式有几个地方和雄火龙不同，一是会在地面使用火球三连射 二是会使用短距连续冲撞，也就是冲撞完不会一头扑到地上，而是立刻转向再冲向你 三是急退一步的时候不会向原地喷火球 如果能打败雄火龙的话 打败雌火龙应该是没有问题的



岩龙バサルモス
弱点：龍属性
切断：尻尾
在火山地图中能碰到它 第一次打它玩家应该都会纳闷为什么找不到它 它其实就在第 2 区 伪装成石头 如果仔细看就能看出区别
由于它在第 2 区 离基地很近 基地又可以无限加血 所以打它可以说是轻而易举 不过它会放毒气 要小心



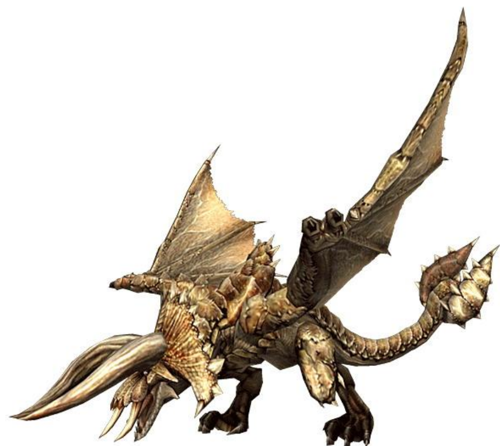
铠龙グラビモス
弱点：龍属性
切断：尻尾、角、腹部
它是岩龙的进化版（汗 宠物精灵） 它会放睡眠气体而不是毒气 而且会从嘴里发射一种像激光一样的光束
注意 这光束可是没有攻击距离的限制的 如果被打中 可是要损很多血的 千万要小心
它都出现在有岩浆的区域 打它时要带上解暑药 不然会热死的



鱼龙ガノトトス
弱点：雷属性
在 5 星中的杀昆虫的任务中能遇见它 感觉是大型怪物中比较好打的一个
在湖边引诱它出来 由于它的脚非常长 所以在它的肚子底下非常安全
当它到湖里的时候不要靠近湖 因为它会发射水炮来攻击玩家 离的远点 过段时间他自己会跳出来
很容易就能解决



一角龙
弱点：水属性
切断：尻尾、角
它会钻进地下 最好在它钻之前能用染色玉打到它 这样我们就能知道它的位置
如果用弩的话爬上 10 区通向 11 区的高台 ，角龙是上不来的 你在上面就可以安心的用弩一枪一枪的打它了
而且它的角还会卡在岩石中 这时就是把它的角打下来的最好时机了



二角龙ディアブロス
弱点：水属性
切断：尻尾、角
和一角龙基本一样 只是血比一角龙厚

电龙フルフル
弱点：火属性
第一次见到它的玩家肯定都会有一个感觉就是 太恶心了（汗）
它只在山洞中活动 有时候吃了千里眼药水到达了地图显示它的位置却看不到它
这是为什么呢 因为它会爬在天花板上 这时它就在你头上（恐怖啊）
它是电属性的 被它电到的话会麻痹一段时间 所以要注意回避 总体来说不算太难

怪物介绍到此结束 谢谢大家观看

ROCKMAN ZX REVIEW

sasuyo

细数一下，从 87 年第一作洛克人到现在，系列也走过了将近 20 个年头了，至今能够保证新作的发售频率，在游戏史上也不多见。ROCKMAN ZX 是次世代掌机上系列第一款原创作品，面对家用机上的颓势，CAPCOM 已经把重点转移到掌机上来，将近 20 个小时的游戏时间让自己给出的评价只有四个字：不过不失。



LU？CU？

用 LU， CU 来划分游戏人群不一定准确，但是确实可以说明很多问题。洛克人系列正统作品都是横版 ACT 游戏。第一作开始，难度就奠定了受众的类型。横版 ACT 的重点在于操作的精确控制，包括跳跃的严密，攻击的准确。尤其是第一点在过去的洛克人世界中要求近乎苛刻。再加上攻击方式异常丰富的 BOSS 就形成了洛克人的特征：一个必须冷静的思考并且果断的作出行动的游戏。这点对于喜欢的人可以是回味挑战无穷，但是对于 ACT 苦手简直是噩梦一样的存在。游戏在进步，玩家也在变化，快餐文化的今天，已经没有多少人会耐着性子一次又一次的挑战，所以受众面必然越来越少，而高难度的特征已经深深的烙印在玩家的脑中，愿意去尝试新作的更多的也只是 FANS 而已。

这种情况对于一款游戏作品来说不是好事，这意味的就是销量的减少，CAPCOM 应该早就认识到了这一点，也付诸于努力在游戏中，不断通过调整的难度以求在 LU 和 CU 间找到平衡。
首先，难度选择，就是一个很有效的办法。EASY 难度攻击防御提高，BOSS 招式的减少，保证了让玩家能够有耐性通关。其次，E 罐的引入使得每次挑战有更多的机会。再次，存盘点实现了无限续关，一次的失误也不至于产生太大的损失，能够强化装甲提高了存活率。ROCKMAN ZX 在秉承了以上要素后，进一步降低了难度。BOSS 除了属性上的弱点外还增加了弱点部位，攻击弱点部位就可以造成大伤害同时使得 BOSS 硬直，给了玩家喘息的时间。流程上对于跳跃和攻击的要求也大幅度降低，普通流程中几乎没有了必须通过精密操作才能通过的地形，即使系列一贯的最终 BOSS 前大面积针刺地形，在此作彻底消失了，留下的只是几个小地形，只要熟悉操作就能轻松通过。

以上的一切都可以看出 CAPCOM 在努力吸引玩家，不能说是讨好更多的是一种合理的变化，只是把难点从必选项变成了可选项。当然游戏对老玩家来说还是有交代的。

BOSS 有弱点部位，但是游戏同时有了避免攻击弱点部位就能获得更好成绩的设定，完美击破获得 Lv4 的金属固然没太大意义，但是 BOSS 手办的收集可以证明这个玩家的实力。这可以说是此作最大的亮点，BOSS 的弱点部位大多处于容易攻击到的地方，要想完美就得一边躲避，一边还要寻找合适的攻击方式，大大提高了可研究性，BOSS 能够重复挑战想必也是为了促成核心玩家的完美吧。

虽然游戏流程中没有太多的难点，但是上百个磁碟的以及各种道具的收集包含了很多凶险的地形和对操作有颇高要求的难点。想必很多人应该对第三个 E 罐耿耿于怀吧，既要快速躲避前进，又需要在很短的时间内进行变身蓄力攻击，对于按键时机的要求非常苛刻，一丝的停滞足以丧命。

大面积针刺地形转移到了隐藏 BOSS 前，好不容易过去了，很辛苦的挑战完了真红 ZERO，回头却发现要再次逆向通过，打击不小。自己重复了 3 次最后回到记录点的那一刹那真的有一种筋疲力尽而又欣喜满足的感觉，大概这就是难度的魅力吧。最终 BOSS 前的八连战无法直接回复无法记录，也是一个比较让人头疼的设定了。HARD 难度下没有 E 罐和生命上限更是对于极限的挑战。不过也正是这些设定保证了系列 FANS 能够饶有兴趣的一次又一次的挑战。

ROCKMAN ZX 对于难度的种种设定表现的也是目前游戏的趋向，让高难度变成一种可选项，以此来吸纳各种类型的玩家，无论 LU 还是 CU 都能乐在其中。



ACT？RPG？

游戏发展到今日，对于类型的界定越来越模糊，ROCKMAN 发展至今，单纯的 ACT 已经融合了许多 RPG 要素， 2D 清版 ACT 的类型已经没落，思变是唯一的出路，尤其对于掌机作品来说，耐玩度是一个很重要的指标，所以此次 RPG 要素再次大幅度的加入到游戏中来。

剧情，在 RPG 里面可以说是和系统并重的要素。双主角的设定但剧情不雷同。系列的剧情是一脉相承的，人类，半机械人的斗争既是对于机械化的一种思考更是对于种族矛盾的体现。每一个种族都在争取自己生存的权利，ROCKMAN 作为半机械人中力量的巅峰，自然承担着调和矛盾的责任。我们不能去对一个 ACT 游戏的剧情深度作过高的要求，尽管依然还是某人想统治世界，依然是获得力量的主角保护弱小的种族最终胜利，但当这种矛盾上升到种族高度上来说就无法简单的判断是非了。相对男主角潘剧情的单纯，女主角艾尔包含了更多复杂的情绪。齐威尔的死缔造了 ZX 的名称。生命金属质问几百年后为什么战争依然在延。最终 BOSS 的目的是为了半机械人的权利，虽然极端但也不是单纯的控制世界。艾尔的剧情中隐讳的提到她与前几作危机缔造者拜鲁的血缘关系，艾尔为了保护其它种族而与可能是血亲的人战斗，是一种无奈和悲伤。死神和潘多拉提到的那个男人是否就是拜鲁给续作留下了伏笔，战斗虽然结束了，但是人对于力量的渴望，不同种族对于自身权利的争取而导致的战争还是会让一代又一代的 ROCKMAN 登场。

成长，RPG 的特征。EC 可以看作 EXP 和金钱的合体。升级生命金属，购买道具，打败 BOSS 获得更多的能力，这一点几乎成了游戏的标配不再赘述。

职业，可能套在 ZX 上有点牵强，但打败 BOSS 获得生命金属，可以强化可以随时转换很有职业设定的特征。把前作四大天王的装甲拿过来用对于 FANS 来说是一种感动，角色可以任意切换装甲并且靠此来解决难题也是此作的创新。不过创新的同时也留下了弊端。ACT 应该具备的流畅性和爽快感因此设定而降低不少。历代二段跳和空中冲刺都是常用的跳跃技巧，而此作却分配给了两个金属装甲，不要小视切换花费的几秒钟，那是对流畅性的致命打击，并且进而影响了爽快度。装甲间的不平衡加重了这一弊端。除了特定地形需要某种装甲外，大多数人估计都是用 Zx 或者 Hx 一路到底吧，一些频繁的切换尤其是 Hu 的切换不能不让人心烦。

任务制与地图。或许 CAPCOM 想淡化选关的 ACT 特征，而转为任务制，并且再一次引进了大地图要素，以获得整体性的感觉。可是拜不厚道的地图所赐，需要切换画面，且地图的方向标注几乎可以无视，场景中某些切换点缺少明显标志，使得在初期被卡住，不停的在场景间重复进而恼火放弃的人不在少数。

没有良好的记忆力在初中期是一个很大的困扰。ZX 或许是想向恶魔城学习，可是画虎不成反类犬。支线任务众多是 ZX 的特征，在缺少攻略且游戏也没有明显的提示下，能够找到委托人都是一件困难的事情。而支线任务大多没有说明，一旦没有好好看清委托人的对话，那就只有绕圈或者提记录的份了。而 AB 类相关任务的全道具的获得，对于完美者来说，大概不会想到蛋糕的获得还需要 NDS 生日的设定吧。这些繁琐的要素让人在场景之间不停的重复，虽然增加了游戏时间，但是也增加了玩家的抱怨度，得不偿失。

此外收集要素以及通关后可以继续游戏都是 RPG 的特征。但不合适的还是不要强行添加，创新求变是需要的，只是希望下一次能够更加人性化。



GBA？NDS？

最后就说画面和机能的运用吧。第三方似乎都没有太大的精力去挖掘 NDS 上的画面潜力了。不过要说和 GBA 差不多那就是胡说了。背景比前几作更有层次感，颜色更加丰富，但是感觉依然达不到 PS 上 X 系列的效果。稍微奢侈的想一下，下作能否做成 3D 背景呢，既然恶魔城新作已经有此趋势，何不更加华丽点呢？

卡带容量的提升允许游戏加入了全程语音及少量动画，这点还是很厚道的。

NDS 游戏自然也要谈到触摸和双屏的运用。ZX 下屏对应每个金属的能力而不同，触摸运用在设定 FX 的弹道上，总的来说运用的比较自然。不像一些游戏了强用机能而特地做一些鸡肋的设定。不过假如下屏可以一键切换地图那就更好了。

FAMI 通 31 分进银殿堂，首周销量 3 万多本，预计总销量 5 万本，对于系列来说不算很好的成绩，或许更多的是 FANS 还在支撑着这款作品，CAPCOM 要想重塑 ACT 经典还需要花费更大的努力，不过人类和半机械人的战斗依然在延续，ROCKMAN 系列必然继续前进，期待正统 ACT 复兴的一天。



宿命 无尽的轮回---影之心

yichijian

影之心 2......相信不少玩家都玩过这个游戏,即使没有玩过也应该听过吧......

影之心 1 我没有玩过,第一次接触该系列的还是从 2 开始的,所以我最多也只是一个伪非饭而已.

没错,神作这样的称号的确不应该乱用,但在我的游戏生涯中神作就只有这个了,影之心这个 RPG 在我心里的地位已经无法取替,因为它给我的已经不是一个游戏那么简单了,游戏对我的启发实在太多了,要认认真真的说清楚恐怕好几天都说不完.在我看来,只要说到这个游戏的话,就算是 FF,DQ,异度等等的 RPG 也要扔到一边去,恐怕以后自己玩 RPG 都会以这个游戏来作对比了.

游戏里有很多地方都与一般的 RPG 游戏有很大区别,这也是该游戏的特色之一,下面就某些方面展开来简单介绍与回顾一下这个游戏.

首先要强烈推荐大家去下载 SH2OST 中的一首歌曲，一边听着一边看下面的文章各位可能更有感觉的......不过大家不要以为是下载<<月恋花>>了，我推荐的是 OST 中的另一首<<ICARO--piano arrangement>>,绝对的经典啊 T_T!!!

由这个连接去下载吧......http://disk.86.net/open.asp?id=13794

人物介绍



姓名:ウル (Urmnaf bort Hyuga)
译音:威尔 乌路
性别:男
简介:系列男主人公,日俄混血儿,继承了父亲日向大佐的特殊融合能力.十岁时双亲离异,其融合能力稍后便因此而觉醒.在 SH1 中因为击败阿尔伯特召唤出来的超神而拥有弑神者的称号,1 代中因受到无形中的催促而保护女主角艾利斯安危,同时女主角艾利斯也因救回他而牺牲了自己.2 代中因为守护多雷米村而与 2 代女主角卡琳邂逅,最终饱受寄生木折磨被挚友加藤特佐制造出来的时空扭曲回 1 代的故事开端.



姓名:アリス (Aris Eliot)
译音:艾利斯
性别:女
简介:SH1 女主角,阿尔伯特想摧毁世界需要施行奇怪的仪式,她也因此而不断被利用和逼害.她父亲因为当年被梵蒂冈派去追查三本神秘文书的下落而惨遭杀害,这一直成为她心中的不可磨灭的悲痛.后来以为要唤醒男主角威尔的心智而不惜牺牲了自己的性命.2 代中威尔试图使其复活但却无法成功.



姓名:朱震 (Li Zhuzhen)
译音:朱震
性别:男
简介:SH1 中的阴阳师,精通魔法法术,对其颇有研究.于真夜の草原里面的猫怪事件与男主角威尔认识.与德坏为师兄弟关系,同时知道威尔父亲死的秘密.



姓名:マルガリータ (Margareta G. Zelle)
译音:玛尔卡利达
性别:女
简介:某大国谍报工作员,爆弹专家.于 SH1 中的奉天爆破事件与男主角威尔认识.



姓名:キース (Keith Valentine)
译音:基斯
性别:男
简介:年龄超过 400 岁的吸血鬼,于 SH1 的驱赶恶魔事件于女主角艾利斯认识,因为多年沉睡的无聊想到外面走走而加入了队伍.



姓名:ハリー
译音:巴利
性别:男
简介: 传闻中接受了阿尔伯特其中一本的小孩,因此而拥有特殊的超能力,为了解救被关在精神病院的母亲而与主角相识.



姓名:日向大佐 (日向甚八郎)
译音:日向大佐
性别:男
简介:男主角威尔父亲,拥有降魔化身术的一族.作为日本特务的他经常周游列国,15 年前为了阻止天凯凰而也像威尔一样与其强行融合了,最后自己的灵魂也被天凯凰吞噬了,因此他的灵魂也留在天凯凰里面.SH2 当中作为男主角威尔为了获取最强融合兽而与其老爸战斗,最后把自己老爸的灵魂也释放了.



姓名:德坏
译音:德坏
性别:男
简介:朱震师兄,阿尔伯特手下.被阿尔伯特指使去追捕 SH1 女主角艾利斯,企图利用其灵力进行仪式.



姓名:カレン (Kallen Koenig)
译音:卡琳 卡伦 嘉玲 加莲
性别:女
简介:SH2 女主角,一战前德军少尉.因多雷米村事件与男主角威尔相识,其间被尼古拉斯欺骗误以为男主角是恶魔,最后才知道事实真相.游戏中与男主角的关系颇为奇特,既是其恋人又是其母亲.最终因为时空扭曲事件而回到威尔父亲日向大佐的年代.在看来藏人母亲给她的照片后,明知与威尔的爱情不可能有结果但依然大胆去爱,确实令人钦佩.

学习剑技的舞台剧本名祷杉 -
隐藏服装



姓名:ブランカ(Blanc)
译音:布兰卡
性别:雄
简介:多雷米村中珍妮宠养的一只白狼,金色的眼睛透露出它心中寂静的斗志.相比起人类它拥有更为灵敏的触觉与观感,战斗中可以使用超自然现象来进行疗伤和攻击.



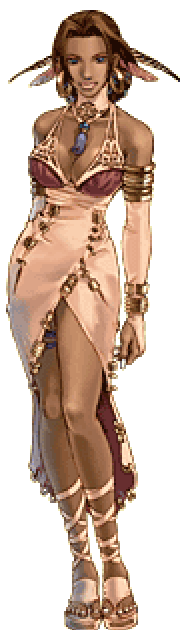
姓名:ゼペット(Geppetto)
译音:盖拜特 积比达 塞贝特 加柏图
性别:男
简介:巴黎里面的一个出色木偶师,因为妻子的离世而放弃了原有的剧场表演事业.拥有装备纹章的能力,在游戏里面担当那种博学指引的角色,虽然在它手中的木偶是死物,但他操纵后能够控制其进行攻击等各样的动作指令.

最强换装木偶

搞笑的美形卡 = =||||



姓名:ヨアヒム(Joachim Valentine)
译音:约希姆 亚希姆 乔希姆
性别:男
简介:与前作的基斯同为吸血一族,自称是热血与正义的化身.擅长使用近身格斗术,游戏里面担当队伍里面的主力,而且身体外形每隔一段时间就会发生变化,相应的数值也会因此而改变.在游戏里面他还是一个营造恶搞气氛的能手,给玩家带来不少欢笑.



姓名:ルチア(Lucia)
译音:露西亚 露些亚 露齐
性别:女
简介:居住在意大利的美人占卜师,小时候被格娜收养学习占卜术.大概是受到格娜的影响,虽然她拥有身材样

貌的本钱,但却对男人没什么好感觉.由于误以为威尔等人是持剑之贤者派来的,发生了一点小误会,后来得知实情后加入队伍一同进行旅程.虽然物理攻击能力不强,但在战斗中往往能靠塔罗牌这一特技来扭转战况.

隐藏服装圄



姓名:アナスタシア(Anastasia)
译音:安娜斯塔西亚 阿纳斯特西亚 爱娜达斯亚
性别:女
简介:沙俄皇族第四皇女,性格天真活泼.只得十四岁的她单独行动获得了拉斯普坎篡夺政权的证据,可见其胆量之大.为了国家的安危她甘愿承受着被继母怀疑的目光,游戏里和约希姆经常担当搞笑的角色,恶搞桥断层



出不穷.虽然只得十四岁,但已经与同伴藏人产生的感情.
姓名:藏人(Kurando Inugami)
译音:藏人

性别:男
简介:年轻英俊的日本剑客,身为川岛浪速的近身保镖.与威尔有血缘关系的他自然也拥有降魔化身术的能力,武器是一把日本刀.他在游戏里给人沉默寡言的感觉,但实力绝对不容忽视.

强力融合兽



姓名:ロジャー(Roger Bacon)
译音:罗杰 罗渣 罗加
性别:男
简介:世界有名的传说大魔术师,SH1 中察觉出世界将要灭亡而制造了物质传送机来帮助威尔等人.SH2 中他开发了靠重水核融合引擎运行的飞空艇帮助威尔到世界各地进行旅程.SH2 中因为他知道 ェミグレ文书(艾米格雷文书) 的下落而被尼古拉斯抓去,后来被威尔救回.



姓名:アルバート(Albert Simon)

译音:阿尔伯特 亚鲁巴特
性别:男
简介:前作中复活太古神殿并且使用 ルルィェ异本(鲁鲁伊艾异本) 召唤超神企图灭绝世界的最强魔术师.其实他是罗杰的徒弟,但却因为逃避追捕而曾经冒充罗杰.他与 SH1 中艾利斯的父亲同被派去追查三本文书的下落,其实偷书者就是他自己,其间对艾利斯父亲下了毒手.SH2 中改邪归正,帮助威尔获得破坏神阿蒙的契约.



姓名:ジャンヌ(Jeanne)
译音:珍妮
性别:女
简介:居住在多雷米村的少女,两年前父亲离异,之后与母亲相依为命,也因为这格原因她给自己收养的白狼取名布兰卡.可惜她在尼古拉斯搜捕威尔时不幸被害,但却因此而长居威尔的心灵坟墓之中.她一直为威尔寻找破解其身上寄生木作用的方法,可惜最后都无法阻止悲剧的发生.游戏里与她的对话是左右剧情发展的重要人物,特别是铜铎里面最后一次与她的对话选择,决定了整个故事是 good ending 还是 bad ending.



姓名:加藤政二(Masaji Kato)
译音:加藤特佐
性别:男

简介:日本海军特务机关特佐,前作 SH1 中为了爱人在军法会议中赦免了川岛中佐的罪刑.后来成为石村贯太郎的手下,从事秘密任务.作为威尔的挚友,在 SH2 中却偏偏变成了敌人.因为爱人的离去,他制造了三猿众,其中樱花就是川岛中佐的替代品.可惜后来为了抗击被魔神亚斯莫迪奥斯附身后的尼古拉斯,樱花在危急关头救了加藤,同时也不免受到致命一击而离开了加藤.两次目睹爱人离自己而去的情景,加藤无法承受这样的打击,



最后产生了扭曲时空,回到以前的念头.

姓名:ニコラス(Nicholas Conrad)

译音:尼古拉斯

性别:男

简介:拉斯普坎的徒弟,持剑之贤者里面的主力成员.为了抑止威尔的力量与卡琳到赎罪之塔取得了圣具寄生木,一直与威尔等人为敌.虽然作为一个反面角色,但他的命运也算悲惨.为了得到强大的力量不惜与魔神亚斯莫迪奥斯契约,后来成为了加藤实验室里的一个试验体,之后被魔神占据了自己灵魂,完全丧失心性,最后给威尔打倒

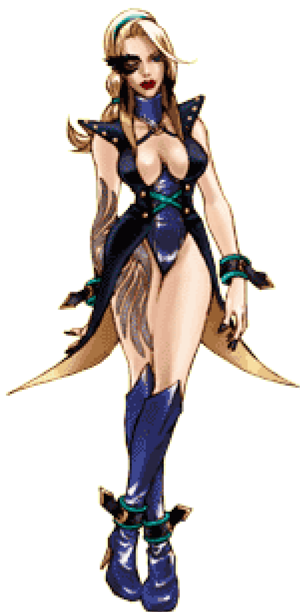


姓名:レニ(Rene Curtis)

译音:尼尔 雷尼

性别:男

简介:典型的四肢发达,头脑简单人物,率领所谓的 铁之爪 暗杀部队.坏事做尽,最后被尼古拉斯出卖.最然为人性格颇恶,但游戏里多次被威尔等人气弄,成为敌方角色里的头号搞笑人物.



姓名:ベロニカ(Veronica Vera)
译音:维罗尼卡 贝诺利嘉
性别:女
简介:女魔法战士,看她的装束就知道是有某种倾向的人.身为拉斯普坎的手下,也同时对他有爱慕之情,为了保护他而献出了自己的性命.游戏里多次运用搞笑的手段对待威尔等人.

世界观与历史背景

单就这个系列来说,系列故事发生在一战前后.那时整个世界的大背景不用我多说大家也应该清楚,整个战争局面也是由萨拉热窝事件所触发.作为同盟国的德国和协约国的俄国恰恰是敌对的.而这两个国家却刚好是 SH2 两位主角的故乡.虽然剧情里面没有过多的提及,但这个设定不难令我联想到整个故事的结局(其实整个故事根本没有结局,这里只是单单以 SH2 的结局为准而已),两位主角始终不能达到玩家所希望的那种完美结局.这样的设定虽说残酷,但留给我们玩家的是震撼与难忘,完美中的一点缺憾往往是一个经典游戏被不断讨论的源泉.当然,如果游戏本身素质不够的话,根本就不可能被讨论了,SH2 就是因为这个惨痛结局的点睛之笔而令不少玩家难以忘怀.

大日本帝国努力「进出」大陆(游戏里依照日本军阀、日本教科书把侵略行动讲成 "进出")同时正在策画发动日俄战争。外务大臣石村贯太郎以"避免日本被列强并吞，所以要进出大陆、打败俄国以夺取资源、壮大国力"为理由侵略我国。游戏中他与雅蓝谈论时势时也提到大陆的袁世凯与反抗势力革命军（孙中山）。

梵蒂冈,一个神圣而又神秘的国度,系列故事的情节与它有着很多的联系.三本重要文书,艾利斯的父亲,阿尔伯特还有拉斯普坎,基本都与梵蒂冈这个地方有着紧密的联系.

保存于梵蒂冈的三本秘术书:

バルスの断章(帕尔斯之断章)　能使星之魂具实体化,以古神之姿觉醒之教典
ルルィェ异本(鲁鲁伊艾异本)　能从星之彼方召唤出强大超神之仪典
ェミグレ文书(艾米格雷文书)　能战胜死亡,从虚无中创造圣洁生命之术典

在 SH1 里面,三本文书都被大魔法师阿尔伯特所偷走,因为对世界充满着仇恨,他想利用文书的强大力量使用魔法来摧毁世界,可惜被威尔阻止了. 之后又用 ルルィェ异本(鲁鲁伊艾异本) 召唤出超神企图籍此消灭世界,

但最后还是败在威尔手下.无独有偶,SH2 里面的最终 boss 加藤特佐也想消灭世界,但他本意是想利用时空扭曲来摧毁世界,比起 SH1 中利用文书的手段高级多了 = =||究其原因在于他无法真正复活自己心爱的情人--川岛中佐.

SH1 中的剧情画面

威尔在 SH2 里面在罗杰的帮助下也曾经利用 ェミグレ文书(艾米格雷文书) 试图复活 SH1 的女主角艾利斯,可惜结果与挚友加藤特佐一样,均以失败告终.当时那个经典的 CG 画面不知令多少玩家因此而感动,直到到现在也历历在目啊!!SH1 里面艾利斯为了威尔的牺牲了自己的性命,也难怪威尔会为此事而如此费心伤神,不过制作者最终还是没有让她重生,得到的只是一刹那的重逢.

说到这里,相信大家都明白了,三本神秘的文书均没有给拥有者带来如期的结果,更多的是带来了痛苦与绝望.或许你会因此而感到伤感,但实际上制作者这样的安排也确实要赞赏一下.不少人为了达到自己的愿望而不断的追求着与工作着,可得到后才发现与自己所期待的有很大差别,甚至后悔自己所作的.游戏为什么取名 shadow hearts?估计没有人去考证,其实从上面这些叙述看来,每个人都有一个心灵花园,深埋其中的是自己的秘密,有时连自己都无法知道究竟自己追求的是什么,你看到的只不过是一个 shadow heart 而已,真正的东西还隐藏在背后.

经典的游戏设定

审判之轮贯穿于整个系列,无论攻击,回复,购物,抽奖,无不使用审判之轮来进行.小小的轮盘不仅使战斗变得更有趣味,而且在角色购物与福引抽奖时也巧妙的用上了,使得整个系列很好的联系起来.而且审判之轮的按键方式也有多种方法。橙色区域与红色区域分别代表不同的攻击效果，当然会心一击的红色区域要小得多。连携在游戏里也是一个有效增加攻击效果的方法，通过多人连携可以大大增加攻击损伤。

而连携这个系统也有可以研究的地方，每次进行连携都会增加参与连携的角色相性值，每增加 1 损伤就会增加 0.2%，但上限最高为 20%。在进行连携的过程当中，尽量提高 hit 数将大大提高伤害，攻击数每增加 1，后面的损伤就增加 2%。配上心眼，鬼神之耳轮等饰品进行战斗的话，玩家可以籍此来挑战最高伤害。也因为这样最终 boss 加藤也变得不堪一击，成为游戏里面的一个遗憾。

水火风地光闇六种属性在现今的 RPG 里面已经成为常用的设定了,SH 系列也选择了这个设定.但系列并不是单单的将此概念灌入到游戏当中,而是通过融合兽这一系统来体现,系列两作都沿用着融合兽这一概念.而且在游戏开头都是被封印的(废话!!不封印的话人家还够你打么 = =),SH2 里面因为尼古拉斯将寄生木插入了威尔的心脏,随即见其'功效'.也因为这样威尔的融合能力也被封印了,需要收集魂来进行解封.每种融合兽都有三个形态,而且拥有的技能与特点各不相同.与威尔有亲戚关系的藏人也拥有这项技能,不过他的变身种类与威尔相比之下就显得太少了.

主角除了六种属性变身外,在故事发展过程当中,为了击破拉斯普坎的防护罩必须与破坏神阿蒙契约才能达到目的.而在取得阿蒙过程当中,威尔得到了 SH1 中阿尔伯特的指点,两者在歼灭超神的战斗中作为敌人的身份登场.但现在阿尔伯特却出手帮助威尔,是他良心发现,还是其他什么原因呢?

天凯凰贯穿于系列两作,上作作为敌人的它在威尔的组织下于威尔进行了融合,也因此威尔消失近半年.艾利斯最后在欧洲找回了威尔,但换来的却是牺牲自己的生命.SH2 里面威尔与父亲日向大佐在心灵坟墓中进行决战,崇拜自己父亲的威尔能与父亲交手那种感觉是很难形容的,最终他也如愿以偿战胜了自己的父亲.

游戏后期通过发展剧情两位角色都可以拿到隐藏的融合变身,威尔的天凯凰与藏人的狩天童子。但有不少玩家都觉得游戏后期的物理攻击实在强的有点过分了，加上心眼的出现使得游戏的平衡性大跌。同时也令到游戏的魔法的无处容身，基本上纹章术都是很少上场的，如果说游戏剧情是最大的优点，那么破坏平衡的物理攻击就是最大的缺点了。

轮之魂在游戏过程中多次出现，每次的到来都给主角一个增加攻击回数的道具。但值得留意的是他每次与主角见面时的对话，作为一个轮盘的魂体，每次谈及的却是自己的生活。譬如自己的生活，妻子与儿女，这点让我觉得有点奇怪，难道又是制作公司的一个搞笑手段？但细想一下，他们之间讨论竟是这么平常的事情，试问又有多少人能与一个陌生人谈及自己的私事，谈及自己的烦恼，恐怕就算连最亲的人之间都不敢讨论这个。恩，讨论隐藏在自己心底处的事情确实不容易，或者游戏给我们的启示可能不是这样的，只不过是一个简单搞笑的片段罢了。恩，还是等大家去思考好了......

联想到影之心新作 from the new world，是以世界经济危机为背景的，这里首先让我想到的是 SH2 中的一战。故事发展到中后期，尼古拉斯将梵蒂冈赎罪之塔顶层禁锢怨灵的大门打开了，释放了里面的怨灵，间接导致了一战的爆发。系列游戏跟世界大事的联系确实不少，现在看来 ARUZE 用如此的手法来连接其故事的剧情确实比较有新意，或者是制作者想籍此来解释世界大事的原因么？(笑...)

福引的系统一直用了两作，相信 from the new world 里面也会继续出现，此系统不仅十分过瘾，使得游戏过程中玩家的收集乐趣大哦，而且也是考验你运气的一个好东西 = =|||||。

其实讲到这里，不得不提的就是 SH2 中记录损坏的恶性 bug，令不少玩家颇为气愤，(谁叫你那么无聊连打圆圈呢？= =||||)这也算是经典之一吧(笑...)

角色设定的意义

不难发现,系列里面绝大部分角色基本上都是孤儿出身.威尔双亲于自己童年时就离他而去了.艾利斯的父亲因为追查三本文书的下落而惨遭毒手.露西亚也是孤儿,她是由佛罗伦萨的格娜婆婆一手养大的.藏人出现直到返回犬人之里后,出来露面的只是他母亲而已.小公主安娜斯塔西亚虽说父母亲都健在,但母亲是父亲后来迎娶的继母,所以顶多只能算是半个完整的家庭.且不说年纪超大的盖拜特和身为吸血一族的约希姆,卡琳的双亲更是绝少提及.

剧情上安排成这样确实不能不为其探究一下原因,整个故事围绕着三本文书来展开,不仅因为它拥有强大的力量,更因为它蕴涵着神秘的复活力量.故事给予玩家一个信息,利用 ェミグレ文书(艾米格雷文书) 可以复活已经离开人间的故人.SH1 里面艾利斯为了威尔不惜牺牲自己的性命,SH2 里面威尔为了复活艾利斯而费尽心思,他的挚友加藤特佐也有这样的经历.即使是作为敌人角色的维罗尼卡,也曾为了保护拉斯普坎在冬宫中迎战主角们.在最终决战后,威尔与卡琳的离别依依不舍,却又无可奈何.为什么呢?就是因为上面所说的人物背景设定决定的,几乎每位角色都是孤儿出身,都尝试过和感受到失去亲人的那种生离死别的痛苦滋味.但对于平凡的人类来说,痛苦这东西受一次就足够了,没人想承受无尽的痛苦.对于爱人与朋友的离开,他们不想目睹也不想这种情况发生,他们不想再因为这样的事情而再次去触伤自己伤痕累累的内心.相反,他们试图用外界的帮助来掩盖这种悲痛.可惜的是他们都没有成功,换来的只是一个无情的结果,只是一个往伤口处撒盐一样的结果,真真正正让他们认识到生命中的无奈.

布兰卡作为珍妮的爱犬,却因为主人珍妮的离去而只能依赖于威尔了.游戏里面它还肩负着成为世界最强野狼的任务,作为一只普通的白狼,它却是队伍里面的得力助手.监狱岛的流程,寻找川岛芳子的下落都是靠它的帮助才完成的.观察布兰卡与世界各地的狼进行的比试,它的战斗显得更加光明磊落,不像人类那样施行着多不胜数的手段与计谋.这说明了什么?即使是威尔与加藤的好友关系,尼古拉斯与拉斯普坎的师徒关系,皇女安娜斯塔西亚与母后的亲属关系都比不及这个人与动物之间的关系来得密切与真挚.作为一只动物,作用有时比起人还来得可靠.制作者要讽刺的就是这种事实,往往现实中所谓的种种关系都敌不过人生里面的各种诱惑,加藤为了复活自己的爱人,拉斯普坎为了得到达到控制全世界的目的,沙俄皇后为了自己的利益,统统都败在了诱惑面前.比起布兰卡的那种磊落,那种信任,那种任劳任怨,前者简直不足一提.动物比人类更为可信和可靠,这岂不是可笑么?!

那么，游戏里面谁的结局最可悲呢？

艾利斯为了爱人而牺牲了自己，卡琳明知不可为而为之，威尔最后只能被寄生木无情地吞并了，后两者都回到了各自生命的另一个开端。加藤为了川岛中佐也献出了自己的生命，拉斯普坎无法实现自己作为神的愿望，尼古拉斯也因为自己的野心而被魔神吞噬了自己的灵魂，维罗尼卡与雷尼各自都离开了人世，在这些角色的结局看来，似乎没有一位达到了自己的乐园，更多的是事与愿违。其实仔细想想，为什么剧情要安排加藤召唤出铜铎来发生时空扭曲这一事情呢？我想是为了各个角色都有一次重新开始的机会，重新去选择与追求自己的理想彼岸，自己心目中的乐园。虽然时光倒流了，但也给了他们重新开始的希望，威尔等人就可以重新选择自己道路，可能这样是故事最好的结果了......

一张决定命运的照片.......

精致感人的 CG

经典 CG 回放

一个高素质的游戏,其画面的素质确实很重要.仔细留意 SH2 里面的画面,其实不少玩家都觉得还有待提升,这点我个人也不否认.事实上,游戏进行时的画面在光暗处理方面调整的并不好.但这个游戏通过剧情 CG 这一重要的元素作出了补救,游戏刚开始时的那个 CG 就很好的反映出游戏 CG 的水平,沙俄冬宫击败维罗尼卡后男主角与拉斯普坎的战斗,飞鸟石舞台与加藤特佐的对话以及最后在铜铎里面与各位同伴的离别,这些都是最为经典的.但要说无法忘却的,恐怕只能是男主角威尔眼睁睁看着艾利斯消失在自己面前的一幕了,相信不少影之心的玩家都为这个画面所折到.

系列里面道具可视化也是一个特点,每个道具都可以通过系统菜单看到它的实体模样,这是很多 RPG 所没有的.虽然道具的种类不算多,但每个道具都能看到它的细节描写与刻画,而且还有详细的说明,对于收集控玩家可算是一大享受了.再者有不少道具比较恶搞,不时令玩家捧腹,譬如美形卡,约希姆的武器,两条内裤等等.这种设定令到 RPG 里面一向枯燥的收集部分变得更有乐趣,这也是该作品不同于其他 RPG 的地方之一.

道具细节描写

按键成功率达到 95％，红色区域成功率达到 65％才能获得的 BT 道具

搞笑而又珍贵的道具 = =|||||

一代也有的......= =bbb

悠然动听的天籁

游戏的音乐也是使得它本身成为一部经典 RPG 的重要因素.纵观 SH2 里面的 CG 配乐,在开初的片头就可见其功架了.其实整个游戏里面,忧郁的曲调占去很大一部分.不过与其说其忧郁,倒不如说它哀伤可能更为贴切.没错,游戏里面的确有不少令人震撼的画面镜头,在那里配以的当然就是激动与亢奋的 BGM 了,譬如冬宫上空威尔与拉斯普坎的魔神大战,威尔化身阿蒙后冲上飞空艇进行破坏.拉斯普坎还以为什么事情的时候,威尔已经降落在他的身后了,吓了拉斯普坎一跳.可能拉斯普坎还没意识到威尔得到了破坏神的契约,自己的攻击对他根本毫发无伤,使他感到十分惊讶,威尔用尽浑身力气的那一击,成为游戏的一个经典画面......而这段 CG 画面的 BGM 实在是经久不绝于我双耳......

无奈的威尔来到这里供奉荒神的祭坛,灵气囤积萦绕之地----飞鸟石舞台.夕阳西下,远远看见挚友加藤特佐站在那里矗立不动,仿佛知道故人将要到来似得.

威尔沉思了一阵,问到：“你真的要摧毁世界么？”
“恩，制造扭曲时空，让时间回到 100 年前，重新创造世界。”加藤毫不犹豫地答道。

“100 年？”
“没错，回到建设这个世界的人们出生之前的时候，迎接一个新的未来。”
“哼，你可真顽固。”
“为什么要与这么多受苦的人一直生活到现在，这是你们所希望的生活吗？”
“你错了，他们是想通过自己的力量来改变自己的不幸，这是他们所期待的，即使叫他们付出一切都在所不辞！”
“战斗...是你的信念么？”
“不。”威尔的嘴角还露出一丝笑容。“也许...这是宿命吧...”
威尔和加藤此时都明白了,他们之间已经无话可说了.随着加藤的背影从夕阳映射过来后,巨大的铜铎从飞鸟石舞台缓缓升起,决战的地方终于出现了.

整个画面的过程不过短短的几分钟而已,但刻画出来的人物性格却是那么的真实.威尔于前作失去了挚爱艾利斯,在复活失败的打击之下来到了这里,遇上了拥有同样命运的挚友加藤特佐.两者都失去的自己的情人,也曾经是一对亲密的战友.如今,为了各自不同的追求而踏上不同的路.可能对于他们来说,任何选择都没有错对之分,为的只是与爱人的长厢厮守而已.但令到两位挚友变成敌人却又是另外一个无法估计的损失,可能这就是所谓的有得必有失吧......或者威尔说得更为贴切,“

在影之心 2 的 OST 中,这段音乐是<<The Fate>>.在此过程当中渲染出来的夕阳西下的气氛十分到位,中途更多的使用小提琴来进行演绎,那分凝重感与深沉的无奈表现的十分之好.单从音乐的名字就知道这个情景的无奈,给我最深印象的就是威尔那句话,到现在我都无法忘记.确实,他说得太有深度了......

还有就是最后结局,加藤终于倒下了,铜铎也将会消失,同伴将被传送到不同的时代.此时此刻,威尔对同伴似乎没有更多的留恋,布兰卡,盖拜特,约希姆,露西亚,藏人,安娜斯塔西亚一个个的慢慢升到上空,逐渐消失.留下来的就只有卡琳与威尔两个了,威尔知道自己已经时间不多了.跟卡琳双目而视经久后卡琳也与同伴一样开始慢慢的上浮了,此时威尔终于忍不住内心的激动,他紧紧的拉着卡琳的手,呼唤着她的名字,卡琳此时也叫出他的名字.可是两个人都知道事情已经无法阻止了,无奈的威尔最后还是要放开那只依依不舍的手,目送卡琳的离开.整个世界也只剩威尔一个了,就在这时,他似乎听到了艾利斯的呼唤.突然背后一根大石柱的突起......威尔最终还是回到了心灵墓地.

这个情景的 BGM 是 OST 里面的<<ICARO--piano arrangement>>,个人感觉比起游戏通关过后的月恋花更为出色,绝对的天籁啊!!!配以当时的环境与气氛给你视觉的冲击以及以及听觉的享受,前奏与月恋花极为相似,但用钢琴弹奏出来的后半段你要是仔细欣赏的话实在是......一切尽在不言中...

无处不在的捧腹成分

游戏里面搞笑的地方实在太多了,尽管不能一一列出,但这里举一些比较经典而又爆笑的和大家一齐分享一下。

其实大家都可能在网上看过的，如果各位已经知道的话就可以直接无视了.

大家都知道约希姆在游戏里面更新武器并不是像普通 RPG 那样在商店购入或者从宝箱里面获得的,而是在剧情发展过程中自动更新的,其实这个受惠最大的还是玩家,因为大家都不用花钱就可以得到最新的武器了,所以说约希姆还帮大家节省了不少前呢.

每次他取得新的武器基本上都会有一段令人捧腹的笑话,下面就他在游戏里面获得武器的流程列出来让大家看看 = =||||

以下大部分转自巴哈

1.更衣柜
威尔：怎么了？
约希姆：恩...这个凹陷的模样，这个脏污的模样，不容分说，这是个置物柜。
威尔：咦？喂...喂，等一下！这个，你要拿走吗？要拿来干什么用的？
约希姆：干什么用...当然是武器啊。
威尔：咦？可是，一般来讲武器不是要在迷宫的宝箱捡到，去道具店买到，或是解决事件然后才拿到的不是吗？
约希姆：你在说什么啊？这种几百年前的事情！可以用的东西，就尽量拿来用，这是英雄的规定。
威尔：穷酸英雄吗？
约希姆：啧啧啧...我希望你称呼我环保人士旷?
威尔：算了，反正没有花到钱。

2.邮筒
威尔：为什么这里有邮筒？针 -
约希姆：恩...这个邮筒...
威尔：喂？！这是别人家的耶！
威尔：..................，喂～喂....
约希姆：恩...这个邮筒，果然还是想要。
威尔：啥？！
威尔：你，你要拿走吗？！小偷，这不是小偷吗？喂？！
约希姆：不要太在意。
威尔：这个，...你不是英雄吗？喂～

3.土管
盖拜特：这...这不是土管吗？
威尔：土管？
约希姆：恩...这个土管...
威尔：咦？
盖拜特：可是为什么这个石造的房间里有土管呢？是谁，又为了什么呢？
约希姆：这里面聚满了野猫们为了躲雨的感谢心情...
威尔：太无聊了吧，只是个有空隙的土管不是吗。
约希姆：那，拿来当吸管用吧。这个美丽的曲线，令人爱不释手的质（是重吧？）感，好了，大家快走吧。
威尔：他是笨蛋吗？
盖拜特：是笨蛋没错。
4.黑鲔鱼
威尔：这是啥？a9vg
约希姆：恩...这个黑鲔鱼...
安娜斯塔西亚：黑...黑鲔鱼？
威尔：为什么有黑鲔鱼？这里不是大街上吗？
约希姆：这不会错的，漂亮的渡过津轻海峡惊涛骇浪的冲击，大间产的真?黑鲔鱼，真不愧是黑鲔鱼中的THE?黑鲔鱼。这个黑鲔鱼家伙！....在拥有被人家痛骂经验的本大爷手上实在是很速配的一尾。
威尔：你在说啥啊？
安娜斯塔西亚：你，你打算干嘛？
约希姆：噢...这种笨重的模样，我好像可以听到海上男儿的呼叫的感觉。
威尔：可是你又不是拿来吃的不是吗？是要拿来揍人的不是吗？有瑕疵的。
威尔、安娜斯塔西亚：.........
安娜斯塔西亚：他好像打算一直拿在手上走路的样子...

5.大黑柱
安娜斯塔西亚：这次又是什么？

约希姆：恩...这个大黑柱...
威尔：是啊，是大黑柱。大黑柱，很普通的东西啊
约希姆：相传数代，一直支撑着房子，现在他的任务终于结束了，把测量身高的伤痕做为勋章，一直守护者孩子们的成长。
露琪雅：他想要吗？
盖拜特：好像是这样。
约希姆：噢...人生的重量深入这个肩膀...真是令人感动，很久以前，说要成为歌星而离开故乡的女儿，现在不知身在何方...
安娜斯塔西亚：你在说谁啊？
安娜斯塔西亚：喂，你在哭吧？

6.放送席
安娜斯塔西亚：又发现了吗？
约希姆：恩...这个放送席...
安娜斯塔西亚：一定又要胡说些什么了。
约希姆：见识过众多激战的这个折迭桌，有的时候要挡住摔角手的头锤；然后在场面混乱之时转播员跟观众还会逃跑，就这样被弃之不理的折迭桌。
安娜斯塔西亚：又要哭了吗？
约希姆：噢...这个不够完善的坚固，不值钱的管子组成的框架，令我深刻的感受到贫乏团体的悲哀。
安娜斯塔西亚：你又回想到什么事了吗！过去发生了什么。
约希姆：好了，不走不行了。对了，这个板面与其拿来打人，还不如用来切球（网球动作）比较好，嗯。
安娜斯塔西亚：到底回想起什么事啦！？让我知道啦！！

7.地藏神像
藏人：啊，这是！？
约希姆：恩..这个???...
藏人：不，不行啦，这是里里重要的出土品！
约希姆：千年永恒的遭受风吹雨打，默默守护着里民的生活，这个深邃的眼神（不就两个洞），所浮现的回忆，似乎打算诉说什么...
藏人：等.等一下，请你不要这样！！
威尔：没用没用的，他是认真的。
约希姆：噢...绳文人的澎湃热血，从这个身体里涌出，生活在神话时代的粗野的人们的回忆令我的身体焦躁起来。
藏人：啊～！！
威尔：抱歉啊藏人，应该先跟你说的。

8.鹦鹉号潜艇
约希姆：这...这个难道是！？
威尔：哇，好酷的玩具！！
卡琳：等一下，里面是不是有人声！？
盖拜特：真的有！！听起来好像是小人的声音！？
约希姆：恩...这个潜水艇...
威尔：咦？不是玩具吗？
约希姆：总排水量 20.000 吨，由无限航行可能的超小型缩退炉所组成的波动引擎，在星球间往来不再是梦想，传说中的潜水艇，其名为，鹦鹉螺号！！
威尔、卡琳：......
卡琳：好像跟常听到的一样。
威尔：算了，反正是最后一个，就让他说吧。
约希姆：噢..好像可以看见，在人们的梦想这个大海中，气宇轩昂航行的勇敢模样。鹦鹉螺号留下感动与喜悦的轨迹，一直前进。这是多么的...噢...这是多么的...

威尔：好了，该吃饭了吧。?
卡琳：说的也是。

其实约希姆搞笑的地方还有很多，譬如他跟他师傅伽玛的对话基本上都是'精髓'啊 = =|||||

第一次遇见伽玛的时候

伽玛：呼哈哈哈哈哈哈，怀念吗？这个四角的丛林；憎恨吗，这个男人的战场？
约希姆：这...这个声音是，师傅。
卡莲：师傅？
约希姆：师..师傅
伽玛：你好吗～？！当人停止前进、忘却斗争时就是老化的象征，现在正是往格斗传说的道路突进之时，约希姆...！！
威尔：喂～谁去叫医生来啊，医生～！
约希姆：不，不是啦，这位是我的师傅，伽玛老师。
盖拜特：师傅！？
伽玛：说的没错，我乃是血涌、肉舞、男臭 NO.1 的天才摔角手，伽玛是也。
威尔：不能用正常的方式讲话吗，这位大叔
约希姆：师傅，你果然还活着。（这句话什么意思）
伽玛：你的担心是多余的，约希姆。日夜锻炼到极限，砥砺心智与精神，为了世界为了人们发挥力量，这就是伽玛流格斗的真随，可别说你忘了喔。我所前进的是野兽之路、汗水的男人之路，一脚踏进来的你，虽然已经小有成就，但现在，你还没有到达极限不是吗？
约希姆：师傅，我体内奔腾不止的热血，请你接下吧。
伽玛：好啊，来吧，飞进我的胸怀吧。

恐怖的汉祭 = =||||||

进行 100 楼的汉祭挑战，约希姆问伽玛要是输了会有啥处罚。
伽玛回答道："汉祭的失败者将要被胜利者体内的一根筋'通过'失败者的肉体。"
安娜斯塔西亚听不懂啥是"一根筋"，这时威尔看着约希姆的屁股说："难道说!!!!!!!!。"
伽玛继续说着："没错!就是这样!"
约希姆又问道："万一你获胜了，结果会如何? "
伽玛则说："我'通过'你。"
约希姆又问道："那我获胜呢? "
伽玛说："你'通过'我啊。"
安娜斯塔西亚在旁边很兴奋的说着："哇!好厉害阿!这真的要赌上男人的尊严喔!!"
威尔在旁边大喊："讨厌...不要...不管怎样都不要..绝对不要!!!!!"
当获胜后约希姆与安娜斯塔西亚都很高兴，但威尔却是以颤抖的声音祝贺约希姆，最后伽玛说："你不是为了我们的爱而接受汉祭吗?来吧!'通过'我吧! "
安娜斯塔西亚看了看藏人说着："好美哦，这就是爱的形式吗? "
威尔已经快发疯了说着："不要..这种爱我才不要..这种的绝对不要。"

瀑布汗.........= =|||||||
雅蓝：等你们很久了这里是地狱的第一站
威尔：啊，小个子阴阳师
雅蓝：虫子们，在下的地狱轮回玩得快乐吗？
威尔：这里看起来好像远山的阿金（日本名时代剧）
雅蓝：来这里的路上，知道在下的恐怖了吗？
露西亚：不管看几次都觉得不可意义，那样子浮在空中。
安娜斯塔西亚：为什么可以浮起来呢？

雅蓝：这个审理的地方，是阎魔在下达判决的地方。
约希姆：那个座垫有秘密欧，一定的
威尔：没搞错吧？
雅蓝：好了，这是你们乞讨活命的最后机会了，有什么想说的快点说吧，恩？
威尔：那个座垫哪里有在卖啊？
雅蓝：全部，下地狱....

战斗结束后

威尔：结果，他还是没有告诉我们哪里有
卡琳：你一点也不想知道吧。
没记错的话，布兰卡在挑战世界野狼冠军的过程中遇到不少对手。其中一个最为爆笑的对手莫过于模仿机战里面黑色三连星的一个。

值得研究的神话成分

相信大家都知道主角的融合兽阿蒙是破坏神，其实它属于三魔神的其中一个，三魔神分别是阿蒙 (Amon)，阿斯莫德(Asmodeus)，艾斯达罗(Astarte)，后两者分别与拉斯普坎与尼古拉斯契约。下面是有关三魔神的资料，各位无聊时可以看看。

阿蒙(Amon)

SH2 里的破坏神，在 SH1 中与阿尔伯特订下契约，当阿尔伯特被威尔打败后亦得到亚蒙之魂，其中镜之城便是亚蒙栖息处。

传说中他是长有蛇尾、狼身和猫头鹰的头部，为召唤者提供关于未来和过去的知识，并且传授如何保持爱的秘密。指挥 40 个恶魔军团。

于新旧约时代之间于犹太人间兴起的恶魔名号，又名 Amon、Amen、Amun、Aamon、Mammon、Maymon、Amaimon，是古叙利亚语「财富」之意。新约中耶稣用来指责门徒贪婪时的形容词。被形容是财富的邪神，诱使人为财富互相杀戮。在《失乐园》中，被打入地狱的众天使们便在阿蒙的指挥下发掘无数的珍宝以建造自己的圣殿。

阿斯莫德(Asmodeus)

SH2 里与俄罗斯魔僧拉斯普坎订下契约的三魔神之一

七大罪中他是司‵*欲’的代表恶魔，也是所罗门王七十二柱魔神之一，又作 Asmodeus、Aesma、Aschmedai、Asmoday、Asmodee、Asmadai、Asmodius、Asmodaios、Hasmoday、Chashmodai、Azmonden。这个魔神可能是由祆教(又称拜火教,火祆教,为波斯人苏鲁亚士德所创,乃波斯国教;为一种三神教,主张善恶二元论,崇拜代表光明及为众善之本的阳神;由于火是光明及善的代表,故教徒在祭司的主持下礼拜圣光;在唐代一度经由丝绸之路传入中国,一度在中国盛行,但在唐武宗会昌灭法后在中国的影响便日渐衰落从波斯传过来的。)原本是祆教暗黑魔神阿里曼 Ahriman 的六大手下之一：Aeshma-deva，字意本身就有‵狂暴’的意思。乃情欲之魔神。演化进犹太教时就称呼他为"恶灵之首"、"魔神"，原在基督教中并不是很重要的恶魔，是在外典《托比特书》中登场的。他独占中意的人类女子，杀掉所有与那女子成亲的男子。最后被大天使拉斐尔施计逼出原形，逃往埃及后被大天使加百列擒住。直到中世纪的魔术书中才被大量使用作恶魔的代名词，如"被制裁的造物"、"地狱之王"、"复仇公子"、"*欲公子"等。

最初祆教的神话中他就是位会杀人的恶魔，并猎杀人和家畜的灵魂，率领世间的魔法师发动战乱。而犹太

教的传说则说他具有人的形貌，两翼和火红的面颜，通晓大地中宝矿的知识，尚具有变身的能力。据说使用鱼的肝和心脏烧成的灰对他有驱魔的作用。堕天使传说中说他堕天前是位智天使（或说炽天使，天使之首），而中世纪被引入所罗门王的七十二柱魔神后，便成了有三个头的恶魔，分别为人，牧牛和小羊的头。骑着地狱的龙，有着水鸟般的脚掌和蛇尾，口能吐火，手持涂着剧毒的枪，通晓天文和数学。他的乐趣就是引人酗酒赌博或引发其犯罪的欲望。

艾斯达罗(Astarte)

SH2 里潜伏在尼古拉斯体内的堕天使，三魔神之一。

其原形在西亚一代很多文化皆有出现，别称甚多，乃腓尼基人的丰饶神之一，亦是爱神，是巴力神妹妹同时也为其妻，和巴力的太阳神比对，她就是月之神，因此也是管理阴间的女神，利用破坏来重建地上的秩序。在腓尼基，巴力和艾斯达罗乃象征男人和女人的二大主神。虽然不知道传入的先后顺序，但他在巴比伦及叙利亚就是以修妲女神（爱神，金星神），甚至到了希腊罗马成为知名的爱神（亦金星神）阿普洛迪。艾斯达罗堕落原因可能还是来自迦南，因为以修妲女神在巴比伦甚至还有战神的形象，神话中提及他是位嗜血的女神，以经有恶魔的形貌了。这个形象在传入埃及的艾斯达罗狮头女战神，可能之间融合了巴勒斯坦（或说衣索比亚）另一名和以修妲名字相近的男战神 Ashtar，人称"恐惧者"，也是个狮头神。中世纪的大恶魔艾斯达罗可能就是从此脱颖而出。在"失乐园"中首次以堕落天使出现。

圣经中还有出现这位头带三日月冠，以牧牛头为象征的丰饶天后，先知杰里迈亚称他为"上天之后"。但堕落之后成了无性别的恶魔，《魔术书》中的艾斯达罗被称为"地狱的大公"、"恐怖公"，是支配西方的恶魔，拥有四十个军团的精灵。嘴角濡血，全身黑色并散出恶臭的毒气，右手牵着一支地狱之龙。他的能力能够自由在过去和未来之间来回，嘴边挂着提倡自由的学说，其实是教导人们怠惰，因而从天使被打下地狱。

转载自
http://forums.gamespot.com.cn/viewthread.php?tid=33940&page=3&fpage=1&sid=61tfZR

天狗

天狗是日本最广为人知的妖怪之一。在中国的博物志《山海经》中写着天狗是有如狐狸般的动物，在日本则被称之为天狐。

天狗的特征:

在多数人的印象中，天狗有着高高的红鼻子，有点像长鼻猿，手持团扇，长得十分高大。日本的天狗最早起源自中世后期，古代的天狗外形和现在所流传的形象略有些不同。当时，人们想象中的天狗，有着一双大大的翅膀，以及可以攻击人类的鸟嘴，能够自由地在天空中飞翔，又名「鸦天狗」。在宫崎骏的《神隐少女》动画电影里，汤婆婆和钱婆婆这对双胞胎的造型，灵感源自于鸦天狗，据说天狗会把迷失在森林里的人拐走，所以古人称被拐走的小孩叫做「神隐」，顾名思义就是被神明藏起来了。

穿插于旅程当中的名胜

游戏过程贯穿于欧洲与日本，细心的话不难发现制作者选择地方确实用心，基本上都是浪漫与神话都有名的地方，为整个游戏的气氛营造了很好的气氛与背景。下面转一些游戏里面地方的介绍，有兴趣的可以仔细看看。

赎罪之塔的所在地(梵蒂冈)



梵蒂冈的国土面积虽然只有中正纪念堂的两倍大，却是全球八亿天主教徒的信仰中心，影响力之大绝不逊于世界大国。行使国家主权也与其它国家相同，包括国旗、国歌、元首、外交、行政组织等一应俱全，教宗为梵蒂冈的元首，享有最高行政、立法、司法权三权合一的无上权利。

在梵蒂冈处处都是历史与珍贵古迹遗产，自古以来就有许多帝王、贵族捐献艺术珍品予梵蒂冈，使得梵蒂冈成为无与伦比的宝库，而圣彼得大教堂建筑本身更是世界的艺术遗产。这座全世界最大的教堂也是梵蒂冈的象征，5 座紫铜大门最右边的一座为"圣门"，只有每隔 25 年一次的"大赦年"才由教宗开启。

转载自:http://www.suntravel.com.tw/zone/Europe/Vatican%20City-47.html

大逃亡(巴黎 Paris)
法国首都巴黎（Paris）是欧洲大陆上最大的城市，也是世界上最繁华的都市之一。地处法国北部，塞纳-马恩省河西岸，距河口（英吉利海峡）375 公里。塞纳-马恩省河蜿蜒穿过城市，形成两座河心岛（斯德和圣路易）。市区人口 217 万。城市本身踞巴黎盆地中央，属温和的海洋性气候，夏无酷暑，冬无严寒；1 月平均气温 3℃，7 月平均气温 18℃，年平均气温 10℃。全年降雨分布均衡，夏秋季稍多，年平均降雨量 619 毫米

转载自:世界文化名城 - 巴黎

寻找地下铁工程师(巴黎--香榭大道区 Avenue des Champs Elysees)

地标─凯旋门、香榭大道、协和广场及罗浮宫，都集中在香榭大道区(Avenue des Champs Elysees) 香榭大道全长约三公里，如从协和广场这头看，它有点微微隆起，最高点就是凯旋门。凯旋门很「霸道」地雄据路中央。巴黎在十六世纪拓建香榭大道时，中间是十二线行车道，之外是两线安全岛，再之外是两线慢车道，再之外是各宽 21 公尺的人行道，足以降落世界最大的飞机......

盖拜特住家所在(巴黎--蒙马特 Montmartre)


曾经是文学、艺术家聚集的蒙马特，因文人墨客独特的生活习性，使得这里成为酒馆、红灯户的大本营，即使目前成为观光客熙来攘往的主要观光景点，仔细观察一下，还是可以嗅出当年不羁的情景，目前蒙马特仍是巴黎夜生活的一大据点。

十九世纪后半至二十世纪，引领艺术界的大师们几乎都在蒙马特活动。雷诺阿、马内等印象派画家出没此地的咖啡馆，立体派的毕加索、布拉克更在此租屋而居，留下「洗濯船」的遗址。

地下废弃铁路的出口(巴黎--大圣堂)

巴黎圣母院（Notre Dame de Paris）是西堤岛上最大也最著名的建筑。巴黎圣母院始建 1163 年，前后历时四百年才完工，是哥德式教堂的代表，精雕细凿，颇有鬼斧神工之能，尤其是正门三个大拱门上的浮雕，共有千余人物，非常细致。

巴黎圣母院内部装璜，严谨肃穆，但以彩色玻璃窗的设计最吸引人，其中有长有圆有长方，但以其中一个圆形为最，它的直径有九公尺，俗称「玫瑰玻璃窗」，第二次世界大战期间，巴黎人很怕德国人把它抢走，所以拆下来藏起来了。

自巴黎圣母院完工之后，屡经风霜、战争与破坏，目前见到的已是几度重修了。不过它的传奇几乎等同于巴黎的盛名，雨果的「钟楼怪人」就是以它为舞台，脍炙人口的小说人人爱看，连迪斯尼也把它改拍成卡通，卡通里把圣母院的飞扶壁及怪兽出水口画得唯妙唯肖呢。

转载自:http://travel.mook.com.tw/global/Europe/France/Paris/city_area_5.html

罗杰所在地(威尔士 Wales)

进入威尔士，不要轻易怀疑你的英文能力，因为在这里英文不够标准，反而是种由然而生的亲切感。因为威尔士居民拥有完全不同于英语的地名、发音和地标(看到它的字母长度，恐怕就连地道英国人都不禁皱起眉头)。而这一切的唯一解释，就是因为威尔士多为塞尔特人(Celt)后裔；威尔士人(the Welsh)原意是陌生人或外国人之意，这也是英格兰的盎格鲁撒克逊人赋予异族的称呼。

转载自 http://www.anyway.com.tw/spot/country.asp?cgrfnbr=92

初会美人占卜师之城(佛罗伦萨 Florence)



拥抱文艺复兴时代的美丽遗迹，步行在佛罗伦萨街道上，处处可见文艺复兴的遗迹。走出中央车站，首先映入眼帘的是诺薇拉圣母教堂、顺着伽雷塔尼路前行，就会看到百花圣母院、天堂之门、圣乔凡洗礼堂。若想看看米开朗基罗等大师的作品，可到圣马可广场周边，随兴的浏览各个美术馆与博物馆。或是到大教堂广场西南一带购物，挑选几件翡冷翠特有的陶瓷制品，留下纪念。

转载自 http://www.wcn.com.tw/go_italy/best.shtml

监狱岛之城(戛纳 Cannes)



位于法国普罗旺斯蔚蓝海岸带里最著名的渡假小渔村、文艺小镇，坎城可说是蔚蓝海岸之星，每年五月的影展期间，众星云集，热闹非凡。戛纳的名字来源始于十世纪，称为 Canua，可能是 Canna 的笔误，意思是芦苇。古代是利古安人的小港口，罗马则驻军于 Le Suquet 的山丘上，后来在山丘上建造瞭望塔，守护附近的小岛；拿破伦 1815 年逃离厄尔巴岛后，进入戛纳，随即招兵买马，浩荡往巴黎出发，当时的戛纳还是一个小渔村而已。

1834 年时，英国的布鲁厄姆公爵欲前往尼斯渡假，但因尼斯发生霍乱，被困在戛纳，他却发觉坎城有一股脱俗之美，进而在谢瓦利埃山兴建别墅，并在英国大力宣扬坎城之美，渐渐地受到世人的瞩目。

1939 年时，电影的发明人卢米埃发起举办影展，不料第二天就发生战争，影展被迫停止，一直到 1946 年大战结束后，才得以顺利举行；诲坑堪静舵个蛀鸵舞 -
1948 及 1950 曾分别因财务及政治因素停办，至今，戛纳在电影艺术的地位，无人可取而代之。

戛纳的海岸线呈半月形，著名的十字大道就沿着海岸而建，大道上豪华饭店、餐厅、流行名店林立，游人如织。走到后山高处，远眺海洋，更能体会坎城之美。

转载自:http://www.eurosun.com.tw/show_swiss.asp?seq=53&type=3

公主故乡(彼得格勒 Petrograd)



原名圣彼得堡(St. Petersburg)，于 1914 年易名而成彼得格勒，在俄罗斯，圣彼得堡是继首都莫斯科之后的第二大城市。5 月 23 日，为庆祝建市 300 周年，圣彼得堡开始了为期 10 天的庆典。

当初，彼得大帝想要在波罗的海沿岸开设一个通商港口，于是便有了这座城市。它被视为"瞭望欧洲的窗口"。1712 年，它也曾做过俄国的首都。意大利和法国的建筑师为其规划了街道和建筑；它至今仍为之闻名的古典风格便是由此而来。 19 世纪末至 20 世纪初，圣彼得堡一度成为俄国文学、音乐和戏剧的中心。革命期间，它的名称被两次改变：1914 年更名为"彼得格勒"，1924 年再次更名为"列宁格勒"。1991 年，当地居民投票决定恢复使用"圣彼得堡"。 二战期间，德国纳粹包围圣彼得堡 2 年有余，切断了它与外界的联系。几十万人死于饥饿和疾病。这场斗争中当地人民表现出的英雄气概为它赢得了"英雄之城"的称号。

转载自：
http://21stcentury.chinadaily.com.cn/mod.php?op=m&n=se_Translation&f=index&tid=30

初遇藏人(横滨市)

横滨是以「日本海上玄关」而著名于世的港湾都市，仅次于东京为日本大二大城，也是东方最大国际港都。城市虽大不过值得探索的地方都集中在一个范围及小的地区，想要徒步走完只要花一天的时间。横滨市有港都未来 21、时髦商店林立的元町、二百家以上中国餐厅聚集的中华街、横滨人形之家和山下公园等多彩多姿的观光点。

横滨核心区的流动性极大，现在最受注目的是规模庞大，象征 21 世纪国际都市的港都未来 21 地区，区内有一个智能型大楼-地标塔大楼（地上 70 层，高 296 公尺）。这个号称日本第一的摩天大厦，底层是购物中心，高层有横滨 Royal Park Hotel Nikko 和日本最高的展望台。附近有「太平洋白鸟」之称的的帆船日本丸、日本最大的木制巨蛋等。

元町的前身是小商店街，专卖日用品给住在高级住宅区的外国人，现在发展为横滨最时髦的商业区。中华街素有「小中国」之称，是日本最大的中国城。回溯历史，当年国父孙逸仙先生逃亡至日本争取奥援时，中国城曾是他最坚强的后盾，目前则是亲共派与亲国民党派壁垒分明。撇开政治不谈，这里有 200 间以上的中国料理店并立其间，足以满足老饕的胃。

山下公园是日本最早的临海西洋式公园，附近有曾经是客船的冰川丸，并有号称全世界最高的灯塔，日落后成美丽的灯饰海塔。自关东大地震后，这里有许多的纪念碑和歌碑，不过最具代表的则是圣地亚哥市所赠水的守护神，充满童话气息的穿著深红靴子的女子像等歌碑。公园西侧则有印度人所赠送的印度水塔。

横滨人形之家搜集了来自全世界 130 个国家约 850 个娃娃，分成五个主题展示，除了女儿节娃娃等日本娃娃的展示，尚有有娃娃剧场

转载自:anyway 旅游网

真实的战舰(战舰--三笠)

1868 年日本进入明治维新的新时代，此时的日本一心向欧、美列强学习并希望挤身列强之中。1902 年日本向英国定制的新一代战舰--三笠终于完成，三笠比起当时欧、美的战舰只能算是小一号的弟弟，根本不为欧、美看在眼里。但是小巧玲珑的「三笠」在 1904 年发生的日、俄战争中，展现了日本人学习欧、美的成功。小但速度快的「三笠」打得大但笨重的俄国战舰毫无招架之力，日本可说获得完全的胜利，从此日本蜕变成为列强之一。见证这一段历史的「三笠」如今停靠在「基地之町」横须贺港供人凭吊这一段历史。

转载自:http://www.suntravel.com.tw/search_ind.asp?show=1&id=7337&up=0

威尔与卡琳难忘之处(日本桥)

江户日本桥。日本桥地区因为是江户时代重要的陆路和水路交叉输送站，是经济、文化的中心地，有此象征的日本桥是延伸至全国的五条街道之起点。以日本桥为起点，南至东海道，北至奥州街道。

日本桥架设于 1603 年，从那以来以「江户的象征」被人们所喜爱。现在的日本桥因为是 1911 年完成的石造桥，被国家指定为重要文化财产。1604 年由于五条街的整备，日本桥聚集了从全国各地而来的旅客们，可以看到江户首屈一指的热闹繁荣景象。到了明治时代，桥的中央被指定为诸多街道的起点。现在也是 7 个国道的基点。道路的中央部分镶着日本国道路元标的铜板。

转载自:att-JAPAN

击毁尼古拉斯(富士山 不死山)

富士山虽然不高，只有 3776 公尺，但是山形优美，山的两侧呈 60 度的倾斜，相当对称，而且周遭尽是平原，远远地就可以望见它白雪蔼蔼的高耸山头，叫人赞叹，日本人更为它编织出许多神话故事，如竹取物语，和永远受冻的山神等。

前者的故事，大家应该很熟悉，一对夫妻久不得子，向天乞子，后在竹林砍竹发现一女婴，取名竹取，竹取长大后貌美如花，乡绅公子争相追求，连天皇也不例外，竹取遂向父母秉明近日将有天兵天将前来迎接回天庭，仅留下一长生不老药，天皇一气之下，要求侍从拿到最靠近天庭的地方倾倒，那当然就是富士山，因此有了「不死山」的别号。

后者的故事则是用来解释为何富士山顶终年积雪，据说当初富士山的妈妈投靠富士山，富士山一口回绝，妈妈因此决定让富士山一整年受冻受寒，日本神话认为这就是积雪由来，总之相关的故事传说不胜枚举，日本人的想象力在富士山上有了充分的发挥。

今日的富士山，可亲多了，每年有无数人攻上十五合目的山顶，在五合目的休息点设有一邮局，高 2305 公尺，为全日本最高的邮局，外头有各式各样的明信片，从这里寄信可以证明自己真有登上富士山，虽然是坐车来的。

转载自:MOOK 自选旅游

狗笼所在(鞍马山)

传说日本著名的武将源义经，乳名叫做牛若丸，父亲源义朝在平治之乱战败，被平氏家族捉去，于是将他

寄养在京都的鞍马寺。于是牛若丸在寺中修行的期间，下定决心要消灭父亲的敌人，也就是平氏一族，因而每天入山习剑。有一天，在山里出现了天狗，对着牛若丸说：「我是住在此山中的天狗，你想去讨伐平家，我来教你兵法吧！」于是牛若丸便虚心求教，从天狗身上学到许多剑术，不久，成为一个高明的武士。后来，在五条桥狠狠地将对手弁庆打败，并且在坛之浦合战使出大跳跃的绝技，被认为是从天狗那儿习得的武术。

铜铎起源于中国，是一种由青铜冶炼而成的乐器，远在二千几百年前的古代，就经过日本弁韩、辰韩、对马等地，先传到博德湾沿岸，然后传到筑后、丰后。从平成 8 年(公元 1996 年)所发现的铜铎，可证实当时古代出云的强权体制，从铜铎中大的器物装有小的器物来看，似乎传达了当时古代宝贵的讯息。铜铎兼具装饰及象征功能，每当起风时，悠扬的钟声常使人内心平静。

我们就以下面这段小小的感想来结束吧........

或者你有不少的第三,第五,第七甚至第 n 之键,不过在真实的人生里面这都是不存在的.?
或者审判之轮你可以转 3 圈,5 圈,7 圈或者更多更多,但你的生命之轮只能转一圈.
或者你可以用钱购买范围扩张,装备轮盘转速下降的饰品,但现实中你只能好好把握生命之轮中的机会,而且机不可失.
剧情是一个无尽的轮回,难道这是代表着审判之轮在不停的转动吗？
恩，等待我们的......可能就是......宿命的审判了......就让让威尔再一次做出选择吧......
说实话,其实游戏里面还有很多增加可玩性地方可以谈谈的,譬如道具交换,寻宝游戏,后期的问答游戏等等,这里我就不一一列举了.

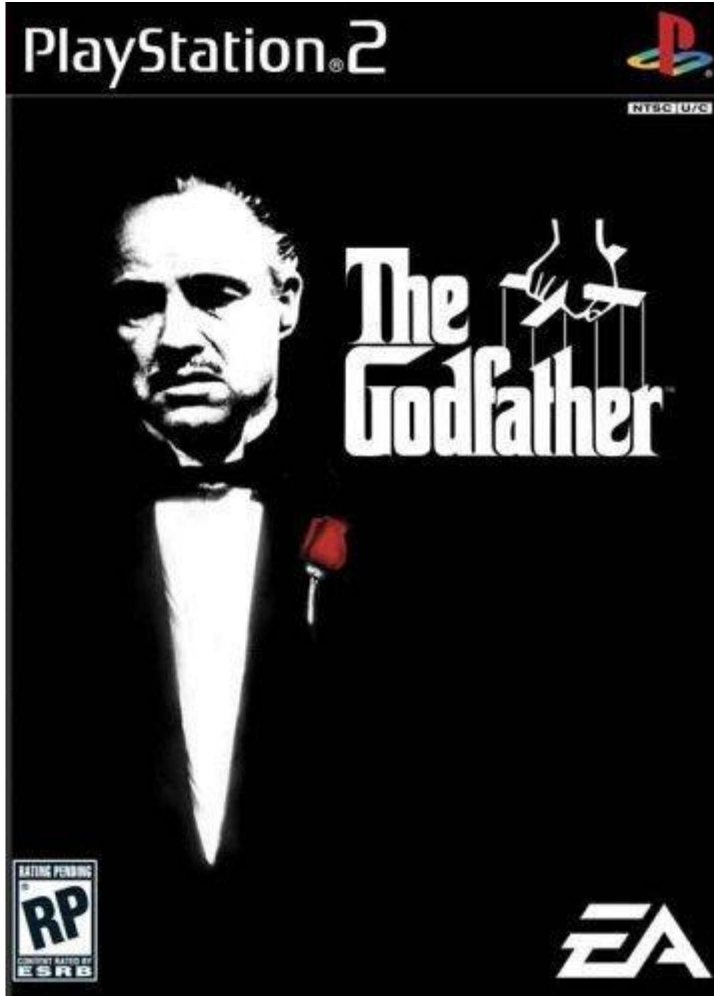
这个游戏出色的地方还有很多,这篇文章只是在我觉得比较经典的地方稍微谈谈而已,观点上与各位不同也不足为奇.如果还有什么经典处遗漏的,还希望各位能够提醒一下^_^

最后附一个月恋花的歌词截图,天籁一定要会唱啊 T_T

伪非饭 05 年儿童节留

不仅仅是一份感动——《教父》The Game

马龙·白兰度



用什么来作为开头呢？思来想去，还是这位朋友的一句话开始吧！

下面是引用一位朋友于 2006-03-22 01:28 发表的:
《教父》这游戏做的不够用心
比起《MAFIA》，未够班啊

按理说作为一个小 FAN，我是没有发言权的。确实，不过我也没有那个能力和这位朋友战。我只是想说一说，作为 FANS，我是怎么样对待《教父》这款游戏的。

《教父》在整个电影史上的地位我就不用废话了。简单的说，这是我最喜欢的电影系列（没有"之一"）。

当初淘到 D 碟都费了 N 久时间，看过以后更觉得应该买一套正版来收藏。2003 年寒假，以前的积蓄算上压岁钱，买一台渴望已久的二手 SP 应该够了（T_T），但是自己想到了那个愿望......终于，在网上购了一套《THE GODFATHER DVD COLLECTION》，了却了心愿。PART I 看了无数遍，夸张点说，在自己走火入魔的鼎盛时期说的梦话都是里面的台词。PART II 有罗伯特·德尼罗和阿尔·帕西诺两大影帝，而且影片结构也是最令我着迷的双线式结构，可以说是三部曲里我最喜欢的一部。PART III 很多人不喜欢，说实话我觉得也比前两部差了一点。不过说《教父》经典就是说这个系列经典，作为 FANS 当然也要喜欢系列的每一作。小说自然也看了无数遍（这也是我为什么喜欢 PART II 的原因之一吧）。我对《教父》系列的感情是很深的，每一句台词、每一首插曲、甚至每一个镜头自己都仔细品味过。大言不惭地说，作为一个 FANS，我也彻底圆满了。

当 EA 宣布要推出《教父》的游戏的时候，我就大吃一惊："什么？《教父》也能做游戏？"而当 EA 宣布游戏类型与 GTA 相同的时候，我的心更是凉了半截。或许现在只要有关犯罪的游戏，除了《喋血街头》的 FPS，就是 GTA 的"大杂烩"形式了。然而我实在无法想严肃、深刻且灰色的《教父》会以 GTA 那种小混混逛街斗殴的形式出现（不是骂 GTA 系列，欧美游戏里我最喜欢 GTA）。我想，和我有着同样想法的人一定也会有很多，《教父》的推出一定是遇到极大的阻力的。首先，GTA 的游戏模式已经成型，早有 DRIVE、GTA，新有真实犯罪、大逃杀和 KONAMI 的《犯罪生涯》，想要创新已经十分困难。另外，《MAFIA》早就成为了四五十年代黑帮游戏的典范。我玩过 PC 版的 MAFIA，绝对是佳作。虽然比 GTA 繁琐，而且操作不便利，但是曲折且深刻的剧情和完成度极高的系统给我留下了十分深刻的印象（仅仅从蹲下射击的感觉，就可以看出制作组确实用了心）。面对这两座大山，EA 肯定也有所顾虑。但手握版权且消息发布，箭在弦上不得不发，于是只好硬着头皮去做。

虽然许多人不愿承认，但 EA 确实是目前第三方游戏厂商最强者。靠着雄厚的财力，我也相信 EA 能做好《教父》："大不了用钱堆，堆也能堆出个佳作。"于是我们看到了 X360 版超强的画面，我们听到了马龙·白兰度先生熟悉的声音又一次出现，我们看到了制作成本 1 后面多少多少个零，我们也看到了 EA 因《教父》延期而降低的多少多少股份......就这样，自己浑浑噩噩地接受了《教父》要做游戏的事实，也浑浑噩噩地开始期待《教父》的出现。

嗯......游戏的出现一波三折。虽然《教父》导演和许多 FANS 一脸的不满意，但游戏还是在这个次时代与更次时代（......）的交界时刻出现在我们眼前了。

拿到盘的时候我正感冒，本来耽误课就已经很郁闷，面对手上的这款自己期待已久但玩了以后又怕自己失望的游戏时，我感慨万千："算了，不用报太大希望，玩好了当然好，玩不好就忘了它吧。电影的经典摆在那里呢，不会因为游戏烂而抹煞原著经典的......"然而，随着熟悉的音乐，随着"Some day, and that day may never come, I'll ask a service of you. But until that day…accept this, justice as a gift. "这句熟悉台词的出现，我的热泪差一点出来了："就冲这个开头，《教父》这个游戏绝对不会差！"后面就是大受欧美《教父》FANS 好评的游戏开头，不但简单上手了操作，最重要的，这个游戏也有个一个《教父》似的开头：家族的对立、忠诚的代价、杀父的仇恨、悲惨的身世。而巴茨尼家族的"Sorry, it`s just business."更是让这个游戏的"教父"味道更浓了。就这样，满怀着激动的心情，我开始了《教父》的故事——属于我自己的《教父》。

应该说，我从来没想到《教父》这个游戏能让我如此投入。编辑人物时，给自己起名为"Marlon"，发型、肤色、相貌......我尽量创造一个符合《教父》时代背景的人物："我是一个家族成员，我应该为我的家族带来荣誉，而不是成为一个混混......"怀着无比虔诚的心，我开始为家族事业献身。

实际上，我认为《教父》这个游戏的剧情非常好，至少能让 FANS 得到惊喜和感动。路加成为我的导师已经让我受宠若惊，更令自己感动的就是像帮助勃纳瑟拉报复伤害她女儿的小流氓，砍掉那个制片人宝马的头，消灭叛徒鲍里·嘎图，甚至进行《教父》电影中最有名的那段平行蒙太奇的另一部分——处死对立家族首领和叛徒的任务都是由我来完成的！虽然有一些任务与原作有出入，但不得不说，游戏的剧情可以

满足电影 FANS 的一切。而且关于游戏中加入主角与弗兰克莉等人的原创剧情，也让整个游戏的剧情更加波折，而主人公的形象也随着游戏进行逐渐丰满了起来：不仅仅是一个考利昂家族的刽子手，而是一个有血有肉，有感情有信仰的角色，一个完全不逊于电影中人物的角色。可以说，玩家在这个游戏中扮演的是一个电影中未曾出现但不可缺少的角色，虽然只是一个配角，但是我们都很高兴——在《教父》里演了一个重要的配角，谁不喜欢？

作为一款游戏，游戏性不可或缺，在《教父》里，这个问题见仁见智。客观地说，GTA 的光荣传统，这里都进行了发扬光大，但是没有太大的突破。系统方面，尊重系统还原了原著精髓（想想老头子是怎样成长的，不也是一步一个脚印走出来的吗？当然，更有风度），而且引入了升级成长因素。武器系统是同类游戏中的佼佼者，肉搏时手感虽比不了 ACT，不过拳拳到肉伴随着污血飞溅也能让人感到爽快，而且右摇杆的加入也让人眼前一亮。枪战也不错，至少准星调整我认为要强于 GTA。游戏中的一个重要组成部分——谈判和领地系统绝对是要褒奖的，不仅仅符合原著，更是引入了一个让人耳目一新的内容，大大加强了游戏性。当然，缺点也有。大部分缺点我都哑口无言（因为我都抱怨过），在这里我只辩解两个：有人说驾车部分差，但我们也不可能开着上世纪三四十年代的古董车翻山越岭上蹿下跳外加 720 度回转吧！有人说任务的进行方式不像 GTA 那样有创新，让人感到没什么意思。但毕竟你不可能与路加·布拉西一起坐着直升飞机横扫纽约也不可能和汤姆·黑根开着一辆大篷车到处找妓女要工钱吧！考利昂家族不经营这种生意，我们也不应该埋怨。至于其他类似的问题，它们的存在不可否认，但毕竟这是《教父》，像 GTA 那样"侠盗飞车"不太符合时代背景。总而言之，缺点是应该改正的，我想这样的问题还是留给 EA 去思考吧。EA 再想做《教父》续集也不是不可能，但无论从剧情和系统上都会遇到更大的困难，如果真做了，支持的同时，我也只能希望 EA 一路走好了（这个"一路走好"怎么这么阴险……）。

最后，我想谈一谈我所理解的自由度。到现在我还忘不了 GTA3 带给我的那种震惊，这种震惊是以前所有游戏所不曾带给我的。任务方式的闻所未闻：给车装炸弹（不能损坏车子，不然还要去修），停在原处，目标上车，然后上天……游戏进行的见所未见：你可以逛街，你可以抢劫，你进行着平时只有在报纸上才能看到的犯罪行为，它们离我的生活是那样遥远，但它们现在就在自己的手中实现……我从此喜欢上了 GTA 系列，我喜欢那种感觉：找到一个隐藏包裹、进入一处隐藏住宅、发现一辆隐藏车辆……这一切的一切，我只能用一个词去形容：自由。这并不是《勇敢的心》中华莱士的悲愤呐喊，也不是《肖申克的救赎》中安迪始终追求最终实现的那个目标；它不是 1949 年站在街头的那种感觉，更不是某强权大国发动不义战争的那个借口……胡扯了这么多，实际上，游戏中的自由，就是那种能带给玩家的强烈体验感和带入感——探索秘密、发现惊喜。《教父》中也带给过我类似的感觉："噢，这家店铺楼上有一个赌场！""啊！原来得到胶卷可以开启电影片断！""哈哈！存盘点对面屋里有两个妓女！"（这个，请大家 54……）即便如此，与 GTA（尤其是 SA）相比，《教父》明显要差很多。《教父》在许多方面都借鉴了 GTA 并发扬光大（人物形象编辑、探索隐藏要素……），但是如果没有突破和创新，人们还是只会记住 GTA，而忘记《教父》（《MAFIA》很显然就是一个例子）。

其实我认为单机游戏要想实现我所想要的这种自由度还是很难的。让我定义这种自由度的游戏是一款网游——来自 SOE 的《无尽的任务》（EverQuest，没有人没听说过吧！），到现在我玩过的游戏能称为"神作"的也就是它了。只可惜在中国水土不服，我沉迷了不到一年就因在线人数过少终止运行了（到现在我还记得最后的那几个月里，一个服务器在线人数为个位数的日子。虽然 SONY 不好受，但我却很兴奋——EQ 居然和单机游戏差不多，深为玩家的我能不高兴嘛）。对这个我感到遗憾，也对广大网游玩家的游戏选择感到迷惑不解。前些日子，在 FFXII 里我找到了不少 EQ 的影子，所以也感到一丝安慰。好的东西一定会沉淀下来，单机游戏也一定会有让我感动的那一天。现在，"更次时代"到了，次时代我未完成的心愿，我相信一定能够实现。

好了，由《教父》所想到的东西能写出来的也就这些。获得了 DON OF NYC 称号以后游戏基本可以封存了，但是游戏带给自己的那种感动是无法抹去的。或许时隔 N 久，当人们又一次提起《教父》这部伟大的电影时，会有一个像我这样的小 P 孩突然站出来插上一句："我玩过《教父》的游戏，我觉得很好！"

THE END

PS:
1、《教父》这部电影还有没看的朋友吗？快去看吧！——并不是为了玩游戏更有投入感而去看。作为电影史上永垂不朽的经典，只有看过才能了解"经典"究竟是什么。
2、当时在 A9 注册这个 ID 的时候就想过一定要发一篇关于《教父》的帖子，但自己没想到居然是关于《教父》游戏的。不过，总算没有白白占用这个 ID 名......
3、这帖并不是游戏推荐，也不是游戏评测，只能算是玩过游戏然后有点感触写出来的东西，大家看看我就很高兴了。

amuro_lei 回帖评论：

教父是好电影，
虽不及小说表达的内容更多，
但却有自己的魅力和特色

然而教父却不是好游戏，
一如我在此游戏上市之前所担心的，
它走进了改编游戏重外观不重实质的老路（外观指对电影的仿真度，实质指的是游戏本身的个性）
毕竟它虽然叫作教父，
却不是一部电影而是一部游戏，
因此作为游戏的不合格是它的致命伤

个人以为，
教父不足以去和 GTA 相比，
这完全不是同类的游戏，
我一直都坚持——不是能开枪能上车的就是 GTA 类，
关键还在于游戏的侧重点在哪方面
GTA 是目前高自由度 3D 游戏的顶点，
卖点就是高自由度，
所以在 GTA 里你看不到精致到让人赞叹的画面，
除了 RADIO 外 GTA 里也没什么 BGM（当然即使只在片头和片尾出现音乐，其水准也相当高）
GTA 所提供给玩家的就是在一座自由的城市中自由地活动的乐趣

教父该去相比的更应该是 MAFIA，
千万不要小看了 MAFIA 这样一部跟风作品，
毕竟在 GTA 大红大紫了之后，
无数跟风作品中也只有一部 MAFIA 真正给人留下了深刻的印象
其它 DRIVER、TRUE CRIME 之流则都只能是陪衬
MAFIA 的成功就在于它虽然吸取了 GTA 的成功之处，（其实 GTA 也是吸取了当初 DRIVER 的成功之处）
但它的卖点却不在自由度而在于情节
这是它得以取得成功的关键
但在注重情节的同时，
MAFIA 在游戏系统方面没有丝毫的马虎
而且值得一提的是 MAFIA 的音乐尤其出色
这就让我们看到一部用心之作

教父，
很遗憾地，
我们看到的是精致的人物表情，
同时也看到的是简单又单调的车辆和建筑建模
这种强烈的对比在直接告诉我们，
这是一部吃老本的改编作
作为游戏，
它不值得投入

如果给我作选择，
我会再看一遍电影，
或者再翻一回小说，
但我不会选择这个游戏

PS：教父又再次印证了另一件事，
EA 制作游戏，
有点那个…………

《寂静岭》2 的救赎

刀快人不快

前言： 关于《寂静岭》这个系列，在下也不想多言了，作为 K 社的拳头产品，已经出了 4 代，但就其精典程度，2 代应该无人能出其右吧，最近又把这款游戏重新温习了一下，有一些感想，就算作为自己心仪以久的文化区开区贺礼吧，时间仓促，有不周之处还望大家海涵~~

一个人应该去怎样面对自己所犯下的不可宽恕的错误？做过的见不得人的事情？我想没有人愿意去揭开自己内心中最隐密的伤疤，没有勇气去面对，那我们只有把它埋在内心的最内心，努力的去逃避。但在寂静岭这个地方，你所做的，除了面对，别无选择。

主角詹姆斯的妻子玛丽 3 年前得了不治之症，不久于人世，得知这个消息的玛丽面临崩溃，她面对着詹姆斯对自己无微，照顾了自己 3 年的詹姆斯，既不想以将死之身来拖累丈夫，又对失去詹姆的爱独自面对死亡感到恐怖。每天被这 2 种矛盾想法和病毒折磨的玛丽，使她越来越苍老，情绪越来越暴躁。詹姆斯虽然也钟爱着自己的妻子，可看到经过自己 3 年的努力，妻子还是不能康复，无法恢复到原来的生活，自己心中也产生了一种看不终点的恐惧与绝望，在这种情绪的笼罩下，詹姆斯产生了杀死妻子的想法。詹姆斯虽然知道这个想法极端罪恶和无耻，但这个声音始终在他脑海里回响不断。

就在这时，玛丽死了，虽然玛丽是病逝的，但在詹姆斯的潜意识里，由于自己产生的杀妻念头与自己对妻子的爱这两种矛盾想法的折磨，反而让他产生了"妻子是自己杀死的"幻觉。在游戏中，玩家会看到玛丽留下的录像带中看到詹姆斯杀死玛丽的内容，其实这是詹姆斯潜意识的反映，在游戏的结尾，玩家看到邀请詹姆斯到寂静岭的信已经变成了一张白纸，这里的詹姆斯已经从自己制造的噩梦中摆脱，获得了救赎，也得到了玛丽对自己的宽恕。从剧情看，寂静岭 2 摆脱了传统恐怖游戏桎梏，从探讨人内心世界入手，游戏结束后的那种茫然的感受是任何一款同类游戏都没有带给我的，看过电影《蝙蝠侠》的朋友不知道是否记得，万能的蝙蝠侠梦到自己父母被杀死时满头大汗的从梦中惊醒，这也许就是蝙蝠侠心中的"寂静岭"吧。所以，寂静岭 2 所带来的恐怖感受，不是手持一个哪怕有无限弹药的火箭筒就能克服的。

在寂静岭中寻找玛丽的过程中，每个怪物的设计上都充满了弗罗依德式的隐喻，每个细节都可以让玩家产生联想。弗罗依德的精神分析到最后总是会和性心理扯上关系，而寂静岭 2 在许多地方都都留下了詹姆斯性心理的痕迹。游戏中重要的玛丽亚这个角色，便是詹姆斯欲望下的倾向，她虽然和玛丽长得一模一样，但却健康性感，极具挑逗性，这是詹姆斯心中玛丽的理想状态，在游戏中她多次挑逗詹姆斯，这也是詹姆斯心中欲望压抑的一种体现，而她 3 次死在詹姆斯面前，一次又一次让詹姆斯体会到妻子死时自己束手无策的痛苦。同时，也是由于詹姆斯对妻子的那种感，使他一次又一次让自己恶念的化身"铁头人"来杀掉玛丽玛，以表示自己对她的否定。

说到怪物，寂静岭 2 中出现的怪物与以往恐怖游戏中僵尸之类有很大不同，它们都有自己的隐喻，比如说护士，他们手中的武器不是手术刀一类的东西，就是一些非常血腥原始的东西，这完全表达了詹姆斯对医院的憎恶，后来医院突然变成监狱，也说明这个问题。铁头人则是詹姆内心中恶的化身，想要杀死玛丽的念头形成了行刑者，而这个家伙反过来又开始对詹姆斯进行攻击，他的表现完全符合詹姆斯的潜意识。至于其他的怪物，这一点还不是说了，免得又要请出弗罗依德他老人家.....

再说说游戏中的其他角色，安吉拉，胖子埃迪，都是和詹姆斯一样的人，他们同样是为了获得内心的救赎而出现在寂静岭的。安吉拉有着不幸的家庭，在她小的时候就遭遇到家庭暴力，甚至还被父亲性侵犯，最终她把父亲和房子烧掉。虽然游戏中没有交待她母亲是怎么死的，但我们也可以通过对话来猜测她母亲也是被她在疯狂状态下杀死的。安洁拉的结局是走入火中结束自己的生命，她也只能通过这样的方法解脱吧。胖子埃迪，从小是个被人歧视的胖孩子，在一次冲动之下用枪杀死了嘲笑他的人，从此他找到了寻求快感的方法，在结局处他被詹姆斯用枪杀死，杀人者的悲剧。至于小女孩劳娜，她在寂静岭中自由的行走，还是帮助詹姆斯完成救赎的重要角色，因为她内心纯洁无暇，所以根本没有任何危险，这也深刻的反映了主题：寂静岭，就是每个人的赎罪之地！

游戏中气氛的渲染和镜头的运用也是可圈可点。迷雾与黑暗，寂静岭的天空始终笼罩在这两种天气下，也象征了人内心的不可捉摸吧。进入室内，漫长狭窄的走廊，支离破碎的天花板，到处是肮脏的血迹，这样的压抑感让人几乎透不过气。不停晃动的镜头和屏幕上出现的老旧胶片般的雪花点使得一种不可探测的恐怖感油然而生。

如果游戏也能区分艺术与商业的话，那《寂静岭》2 无疑是一款艺术游戏，可以这样说，无论任何一款同类游戏都无法超越这款游戏浓厚的人文高度，而恰恰是这一点，也让许多玩家所不能接触，因为寂静岭中不会有超级英雄，能看

到的，只是那个丑恶的自己。

游戏中的詹姆斯得到了救赎，而游戏外的我们将何时走入审判自己的那个寂静岭中去？？

PS：文中部分资料选自"魔由心生"，如有不妥之处请回帖或 PM 在下，谢谢！！

散谈第五弹：从战争机器开始......

vegaonly

文化区的各位好久不见......

在丁亥年到来之前，本人终于入手 X360......丁亥年前几天都在摸索 X360 中......明天就要点卯了......再不写点什么估计又要等什么长假了......好久没动笔是会让自己的思维僵化的......为了不让自己成为 60 年后帕金森的一员，只好写写散谈了......

老规矩，先讲个故事：
年二十七，与好友去 JS 那买 X360 的路上（之前去找一家有诚字式样背包卖的动漫精品店，好友新选组狂热拥趸，是不折不扣的山南命，结果那家店没开门......倒是让我淘到了一条 Z－GUNDAM 的手机链，也算是意外惊喜了）

看着我准备入手 360，有一点心动的好友：你能不能告诉我你为什么要选 360？（之前我还在 PSP 和 360 之间摇摆）

我觉得好友也有购入的冲动，心想 2 人一起买好歹也能打个折，于是用最简单的语言回答道:因为有 D 啊，有这足够了......

好友若有所思：嗯......

看来已经动摇的厉害了，这时我觉得只缺临门一脚了，于是说道: 别忘了，还有沙排和 XX！（知道这两个词表示的意思的兄弟就不要说出来了，毕竟......呵呵......）两人一起买一定有折扣的！（杀手锏啊！）

好友还是在犹豫......

这时我觉得应该来个了断了，于是“语重心长”（自以为）的说了一句：当断不断，反受其乱啊......

没错！好友一拍大腿，买了！（说得成功！）

于是两人一起被 JS 轻轻的宰了一刀（老实说只要不宰太狠我也就忍了）......

360 就是 360，手柄还无线的......画面也比我那 PS2 提升了不少，就是咋射击游戏这么多......机战居然地图纯 2D！让人几乎晕倒！不过 2K7 倒是个好游戏，不看球员的脸几可乱真啊！至于重点的沙排和 XX......大家心知肚明就好了......

终于终于终于......可以开始了（没错，标题是从战争机器开始，所以现在才开始......某路人：那冒昧的问一句，前面算什么呢？老兄，你去电影院看电影前面不都放个广告啊片花什么的，这都不能理解吗？可、可这和看电影有什么关系？我是说，你花钱买票还不是直接进入主题，看帖子你老还指望我一上来开门见山啊？哦，那您这不是忽悠我吗？您觉着我忽悠您了了吗？有一点。那就对了，觉着被忽悠了还能算我忽悠着了吗？这倒也是......）

要是看了括号里的东西不懂不要找我，因为我也不是很懂......

有句话说的好，真理不一定掌握在多数人手中，但是大多真理还是掌握在多数人手中的（路人：这谁说的啊？我啊！哦......）。所以同理可得好游戏不一定大家会玩，但是大多好游戏还是会被大家玩的。如果说 V&B（路人，这 V&B 是什么啊？就是维纳斯与布雷斯啊！哦......本来不想写出来的......）是前者，那战争

机器就是后者了。

战争机器的高调出击是众所周知的，"最好的射击游戏"连之一都没有可见其强大的魅力，所以我在玩了X360 号称狙击 PS3 的光环 2 觉得头晕之后（看了把它翻译成光晕还是有道理的，玩这个光晕菜去了）和好友一起进入了战争机器的世界，之后就上瘾了，于是 2 人合作一口气打通......感觉真是意犹未尽啊！所以觉得有必要写点东东出来，虽然可能火星了一点......

战争机器魅力之公欲善其事，必先利其器：任何一个家用机上的 FPS 不如 PC 上的一个先天不足就是如何处理瞄准的问题，任何一种摇杆定位都不如鼠标灵敏这是不争的事实，但是战争机器巧妙的运用了过肩视点和掩体系统非常出色（近乎完美）的弥补了这一不足。光环的瞄准由于视点速度很快，许多人都会不适应。而战争机器里进入举枪瞄准之后视点的移动是很缓慢的，虽然这样可能没法成就 CS 上那种超级神枪，但是对于大多数人来说这的确是最好的家用机瞄准系统。而掩体的存在也正是为了弥补瞄准速度不足而出现的。至于音效画面等表面功夫我觉得没有什么可赘述的，表现力绝对震撼，但是说句实话，360 上除了机战以外，那个表现力不震撼呢？......

战争机器魅力之独乐乐，众乐乐，孰乐？：没有 LIVE 的 360 只是 180 这种话我听的耳朵起茧，可是现在我的 360 还是 180......（为什么电话线离客厅那么远啊！............）其实 352 的成功不仅仅是因为比 351更复杂耐玩，很大程度上是因为可以双打。和好友一起驰骋沙场的感觉不是一个人玩时可以体会的。战争机器也是如此，他的双打系统很成功，马科斯和多姆（游戏上的中文翻译，最搞笑的是马科斯全名叫菲利马科斯，即非礼马克思............）并肩作战的场面非常有代入感。老实说我一个人可没有耐心把它打通，但是二人合作就不同了，只要你在挂的时候留了"全尸"队友都可以来救你。交叉火力、掩护狙击等等战术都能发挥出来，这是与你身边都是一群电脑完全不一样的感觉。有机会大家一定要试试双打。由此可得网上的 LIVE 对战一定更爽！看来要去买电话线了......

战争机器魅力之人性本恶：这个话题似乎早在上世纪 90 年代的新加坡复旦和台大就这一命题展开了唇枪舌剑的鏖战，最后还是复旦的本恶胜利。所以今天如果有人不服还是要争的话请自己去上海找复旦学子。战争机器里最邪恶的设定莫过于那电锯了......除了大炮兵（这小子有如来神掌护体）和 BOSS 以外，其他人都会被一击必杀，必杀时有特写，血还会四溅......但是的确很过瘾，我和好友基本在对付最后一个敌人的时候都是一人掩护一人锯......如果你没用过电锯，那一定要试试......我玩了这个游戏后终于知道为什么有一部电影叫"德州电锯狂人"了......

白玉有暇之意犹未尽：当我和好友在看到最后的 STAFF 出来的时候都不由得说了句："就没了啊"。可见战争机器的单机模式太短，当大家兴致正浓却草草收尾，尤其是最后的 BOSS 战，那家伙居然只有一种攻击方式还是最老土的那种......在头部被我和好友连续狙击几次后就立扑实在没有任何最终 BOSS 的魄力，老实说女兽人还让我觉得难对付一些。也许强调 LIVE 才是战争机器的本意，不过流程太短不由让人心生不满。

总之战争机器为所有家用机 FPS 的开发商提供了一条思路，至少目前这条路很正确，从游戏的结尾我们很明显知道会有战争机器 2，让我们翘首期待它的到来和更大的震撼！

《零 project zero》通关感想

dualshock

刚刚把号称 ps2 上最恐怖的《零》系列中最恐怖的《零 project zero》通关，灰常有成就感，感觉后面两作已经对我构不成威胁了。

本来是打算白天玩的，但是《零 zero》的背景实在太暗，白天根本看不清，无奈只能晚上玩，开着只能照亮一张桌子的台灯，起到缓冲电视光线的作用。不过晚上玩的确很有气氛，除了最开始有点头皮发麻外，后来也就习惯了。据说《零 zero》中最没人性也是最吓人的设定，就是开门的瞬间突然一个长得很抽象的恶灵跳了出来。故事中的第一夜确实被吓了一跳，后来就有了心理准备，开门前先观察探灵灯是否发黄，就算丫突然跳出来，我也只是大喝一声："X 你大爷的！"然后举起相机追杀......呃......是被追杀，但反正没被吓倒。

听人说，《零》系列是如何恐怖，有人几分钟就不敢再继续下去了，《零-红蝶》有人玩着玩着吓得把手柄扔了，而《零 zero》则号称三作中最难最吓人的一部。嗯，难我承认，既然这个是最吓人的，那么后面两作我就没有扔手柄的必要。

对于很多人而言，玩《零》伤心脏，因为那种一惊一诈的气氛太让人受不了，对我而言，玩《零》却是伤肝，因为某些恶灵太无赖，比如提速比火车还快的目隐女，飘来飘去只敢在墙背后放火不敢以真面目见人的孬种神官，我抓狂了无数回。冰室家主、最终 boss 雾绘就很厚道，尽管攻击 BT 到一碰就少一条血，但人家那是光明正大的决斗。

想起来，似乎自己现在的胆子还算大。小时候则是极端，胆子小得要命，最怕的就是黑暗，想到黑暗中有鬼。其实那时候对鬼也没什么概念，心中鬼的形象就类似于《ICO》中的影子，鬼吓人的方式也就是突然拉你的脚。后来看各种恐怖片，才明白原来鬼有这么多种模样。

但是经过那些欧美恐怖片的侵*，对视觉系的西方式恐怖已经麻木了。看任何血腥的影视作品都没感觉（车祸现场不算）。香港的僵尸系列完全不怕，大陆......印象中没拍过恐怖片。

后来倭人出现了，带来了心理系的东方式恐怖。《咒怨》、《午夜凶铃》......我又开始头皮炸了。《咒怨》看不懂，但并不妨碍对那个从楼梯上爬下来的女鬼产生恐惧。

未知产生恐惧。既然已经知道《零 zero》中所有恶灵的来历，为什么还要怕它。特别对于最终 boss 雾绘，相信每一个玩这款游戏的人，对她都只有同情，而不会恐惧（呃......从做鬼的角度来说，这也算是一种失败）。

不过对于这种心理系的恐怖，还不能做到完全免疫，当然也最多就是脊背一冷头皮一麻，要惊声尖叫掩面而逃是不可能的。玩视觉系的生化系列从来没怕过，而玩心理系的寂静岭，第一次玩 1 代的时候，梅森进入那条巷子，天马上黑了，当时是绝望得不敢走路。

最后是寂静岭 1 打了 5 遍，全结局全隐藏道具通关。

《零 zero》这种东方式的恐怖游戏，没有一丝血腥和暴力，有的只是忽远忽近的心理暗示，通关之后，没有任何恐惧，有的只是对结局的感慨，和对故事情节叫绝。

因此看来，东方的鬼要比西方的有内涵得多。

还有点悲哀，东方文化算是起源于中国，后被倭人继承去，而到现在，倭人、高丽人都在拼命剽窃中国文化装点门面，而中国却早就视五千年文化为糟粕了。

《四叶草》的神作《大神》，还没开始玩，只看了游戏画面，又惊叹又自卑。惊叹的是别人的创意，自卑的是，中国的水墨画绝对能当倭人的爷爷，但现在只能在一些绘画大师手里和少年宫美术班里看到了。

《零》，向世界宣传东方式的恐怖；《大神》，向世界宣传东方水墨画的神韵，倭人用游戏和动漫向世界宣传自己，而我们，用蓝猫、无极、黄金甲向世界宣传自己。

白瞎这五千年的文化。

李其 回帖评论：

呵呵 LZ 的文章我很喜欢 关于零已经写了几篇了 在这就不重复了 反正很优秀的游戏就是了
1，寂静岭虽然是讲的美国的故事，但是制作小组全是日本的啊，所以寂静岭和零的比较不能说成西方和东方恐怖的比较吧，我到是觉得两个故事挺象的。都是仪式（宗教）加深刻的感情（爱情或者亲情）。
2，您看咒怨没看懂估计因为是您看的是日本电影版，如果想了解透彻的剧情必须先看日本咒怨电视版的。而且这个版本的恐怖程度远远超过电影版。
3，LZ 很幽默，估计这样幽默的人玩恐怖游戏是不会害怕的，化恐怖为幽默吧，比如说你会见鬼时骂人，而我则会吓的手心出汗了```
4，恐怖程度而言，的确零最恐怖，其次是零 3（有些桥段象极了零 1），我觉得红蝶一点也没吓人的地方。
5，视觉系的西方式恐怖，这点不太认同，因为西方照样有内心似的恐怖，如万能钥匙，小岛惊魂等等。
6，韩国恐怖片总体来说和日本的不相上下啊。
7，关于最后的气愤，我也很认同，其实多年前也是很生气，现在其实已经习惯了。灌篮高手被大陆广电总局称为三流动画，游戏变成所谓的精神鸦片，CCTV 却用很多的日本游戏音乐作为背景，李安只能代表加拿大而不能代表中国大陆拍摄大陆 100%会禁的影片，等等```如果 LZ 和我一样，请去 dzh.mop.com 看看几亿人口大骂大陆文化制度，可能会舒服些```
8，心中最恐怖的游戏当属寂静岭 1
9，我搜索了一下 LZ 的文章，发现我俩玩的游戏 100%一样，想交这个朋友。有 QQ，MSN 等等么？
10，好久没看这么好的文章了（合自己的怪口味），呵呵，再顶一次！

日版圣斗士冥王哈迪斯篇简评

xiaoyao1



前言

一说起圣斗士星矢，想必所有 80 年代的玩家都相当的熟悉。而在游戏业飞速发展的今天，当年那个只有蛮劲却永不言败的小强再次出现了。雅典娜的圣斗士们也众望所归地加入了 PS2 一族。随着冥王哈迪斯篇在日本的热播，圣斗士星矢的冥王篇日版游戏也终于在千呼万唤中和大家见面。之前早先发售的欧版可能由于字幕风格的问题大家都不太喜欢，但是这次的日版发售可以让广大圣迷们一边享受冥王篇动画片的感动，一边享受 PS2 游戏所带来的乐趣。



画面与音乐

打开游戏，开场动画还是做的那么精良，雅典娜和她的圣斗士在 CG 中再次与我们见面了。熟悉圣斗士的玩家们应该都发现了，本作开场的音乐没有采用正式的冥界篇开头曲目《地球仪》，而是采用了节奏快又有激情的海皇篇的主题曲。个人觉得，这首歌虽然非属于冥界篇却足以能够引得我们这些圣迷们热血沸腾，想要迫不及待地进入游戏中。本作人物的配音也紧随着动画采用新人的配音 5 小强，作为一个 80 年代的老圣迷，难免对于这一点有些失望。

OK，欣赏完激情四射的开场 CG 后，随着沙罗双树花瓣的飘洒，我们正式进入到了游戏。我觉得本作的画面在动漫改编游戏中已经属于上乘了。一说到画面，那就必然会想到该游戏的前作：黄金十二宫篇。十二宫作为系列的首部作品，在画面上让许多玩家不能忍受。动画中的圣衣应该是精致而富有金属感的，但是十二宫游戏中那外形模糊、线条扭曲的圣衣简直要让人抓狂。再来看本作的圣衣，做的明显要比前作精致了许多，圣衣不再扭曲变形，花纹也变得非常清晰。光这一点，就有了让圣迷们接着玩下去的欲望。而人物的头发也不像前作那样个个都像刺猬一样，本作人物的发型要柔和点，但是由于 3D 技术和 PS2 机能问题，也没有质的飞跃。另外，本作的场景和前作相比进步不是非常明显。可能由于机能的问题，这些场景设置撇开鲜艳的颜色看上去多少显得有些单调。不过在战斗中，金光闪闪的圣衣加上动画中的场景，对于圣迷们来说倒也是一幅不错的画卷，大可以忽略场景略显单调这个问题。



系统

首先玩家会看到，第一次游戏时除了剧情模式，千日战争模式和选项外，还有 3 个模式没有开启。当然我们这些老玩家一看就明白这些隐藏的模式将会通过剧情模式来打开。本作的剧情模式是由冥界篇的开始一直到加隆对阵冥界三巨头为止，所以并没有真正完结。而千日战争则是可以和电脑或者和 2P 对战的模式，新年里各位圣迷同学也可以叫上朋友来家里战上一把，是个不错的选择。如果你有日班黄金十二宫的存档，那一开始就会出现初代 5 小强。据说本作总共有 44 个人物可以使用，这足以让各位圣迷大呼过瘾了。



既然是圣斗士的游戏，那么就一定要有小宇宙和必杀技。同样有 3 条能量槽，本作积聚必杀技的速度要比前作快多了，但是发动的难度却有所提高，也就是说，没那么容易就可以让敌人“享受”你燃烧小宇宙的成果了。一般的时候当你发动必杀技时，敌人都会防御着，这样就不能击中对方，当然也有几率会被反击，也就是被对手发动必杀。所以玩家们可以利用同理来让对手中自己的必杀。

积聚必杀技能量的按键也由方块键改成了 L1 键，这对于操作者来说容易了许多，并且能够快速改变状态。同时在发动必杀技时，L1 配合方块，叉，圈一次可以发动一级、二级、终极必杀。在双发对拼时，本作也做了调整，不再是猛转 L3 了，而是换成三角、方块、叉、圈四键连打。这在一定程度上算是为玩家的摇杆考虑了，但是我个人觉得四键连打非常的累，连续几场战斗打下来手指会很疼，宁可像原来一样转动摇杆，尽管那样做也很心疼手柄- -|||

在格斗技方面，本作也加入了新的格斗系统。畜力超过 1 条时，L1 加三角打中敌人就可以出发特殊攻击了。会出现追击、光弹、待机三个选择，同时敌人也会出现反击、防御、回避三个选择，如果选择追击而对手选择防御或者回避时；或者选择待机而对手选择反击；或者选择光弹而对手选择反击时，那将会给予敌人相当大的伤害。但是如果选择追击而对手选择反击，那你也会被对手反击而遭到伤害。光弹只有在畜力超过 2 条时才能够使用。

普通格斗技很简单，叉键的普通攻击，方块的轻攻击，圈的重攻击，三角的远距离攻击（需要畜力）配合 R1 的防御基本就可以应付对手了。另外，本作的投技也比前作简单了。只需要 R1 结合方块、叉、圈的任意一键即可发动。每个人物都有自己的投技动作，不过大致也就那么 3---4 种。值得一提的是，在被对方狂疟的同时，自己的必杀能量槽可以快速增长，这算是制作者为了找平衡而设计的么？疯狂虐待对手的代价就是可以让对手可以立刻发动必杀技- -+

非必杀技造成死亡会触发雅典娜或者潘多拉出现给予小宇宙的情况，这一点和前作没有区别，每个人物均可复活 3 次，第一、第二次相对非常容易复活，而想要第三次复活，那么就要有视钱乃身外之物的觉悟了，需要极度快速地旋转 L3 配合圈键来让小强们复活。哎，觉悟吧！一个组装手柄也就那么 2、30 来元吧= =反之，当对手非必杀死亡时，也能够复活，但是他们能够复活几次就看你摇手柄的速度了。所以这也需要拥有视钱乃身外之物的觉悟- -+而要是被一级、二级、终极必杀中的任意一个必杀击毙，那么也就不要幻想雅典娜会来给你小宇宙，也可以“保护手柄”了。因为这样子被打败是不能够复活的。所以玩家们可以利用这一点，在对手快倒下时给予其致命一击，可以省去不少麻烦事-_,-



隐藏要素

本作是一款 FANS 向的动漫改编游戏，当然是少不了丰富的隐藏要素了。将剧情模式通关后再次选择剧情会出现加隆对拉达曼迪斯、一辉对艾亚可斯、冰河对米诺斯的战斗。战斗胜利可以使用冥界三巨头。

通关一次也会出现星矢的休日、圣斗士的传奇、生存模式和闪电战模式。星矢的休日里面可以收集游戏中所有的特典，包括 BGM，图片，动画等内容，可以说是非常的丰富了。不过 FANS 也表太激动，要达成 100%的收集还真是很不容易的一件事呢。时间杀手啊= =|||

圣斗士的传奇模式可以在所有人物中选择一人进行疯狂的 12 连战，第 12 战又分为 3 战，对手分别是射手座星矢、天平座紫龙、水瓶座冰河。战胜他们就可以在千日战争中使用了。

生存模式中也是所有人物中选取一人，利用有限的体力消灭无限的敌人。模式中会随机出现魔玲和莎尔拉，战胜她们后即可在千日战争中使用。本模式类似佣兵模式。

闪电战模式，顾名思义，也就是用最快的速度消灭对手，同样是选择一人进行连续的 12 场战斗。



不足

一款游戏有不足之处也是在所难免的。通了一边所有模式后，我个人觉得不足之处有这么些：
必杀技：必杀技作为本游戏的一个特色，个人觉得，还是不够华丽，而有时候对拼必杀时，发动人的话会被打断。（比如说天马流星拳，星矢刚说了一个天字，就出现对拼画面，如果胜利了，则接着说马流星拳。）这样子我觉得非常影响连贯性，一个必杀技的名字好好的被拆开了念，让人觉得非常的不爽。其实大可以先出现对拼的画面，然后胜利者发动必杀，这样子就不会打断必杀技的名字，也不影响游戏的系统和动作的连贯。另外，我觉得必杀技的对拼也有些鸡肋，如果没有会更觉得爽快。

本作居然没有过场动画，取而代之的是过场图片和 RPG 式的对话和长时间的对话按键。这一点让我很郁闷也很厌烦，这样子就好像在玩一个单独的 RPG 和一个单独的格斗游戏。虽说剧情大家都早已知晓，但是作为一款有剧情的游戏，我就觉得不能没有过场动画，况且是圣斗士这么经典的剧情。少了过场动画的圣斗士游戏会让玩家们的代入感大减，从而让游戏的耐玩度大大降低。

还有一点就是疯狂的按键，或许有些玩家觉得这并不算什么，但是就我而言，不太喜欢在剧情中连续按键或是战斗中的四键连打，这可能和我的惰性有关吧，基本可以无视^^

展望

圣斗士系列的游戏目前为止在 PS2 上已经出了黄金十二宫篇和冥王哈迪斯篇 2 作了，进步和不足大家也都领教过了，我觉得本作总体来说是一款比较成功的圣斗士游戏，进步是非常明显的。NAMCO 和 BANDAI 合并后果然游戏品质就提升了一个档次。既然在 PS2 末期出现了这款未完结的圣斗士游戏，那我们就有足够的理由展望和期待着在 PS3 上有一天能够看到黄金战士聚集在叹息之墙前；有一天能后看见哈迪斯和星矢在极乐世界的较量。让我们在享受动画片热播的同时，能够在游戏机上继续回味这个永恒的经典之作！

图片来源：pcgames

360“剑豪零”10 小时游戏简评

alick126

前言

作为本轮次世代战争最先亮相的 360 来说，目前可以称之为顶梁的大作并不很多；虽然从技术层面来看，游戏的画面和音效在 HDTV 和 5.1 音响的卓越表现力下，360 给玩家带来了前所未有的感官冲击，但就游戏本身来说，个人感觉并没有次时代应有的所谓“实质性”的进步。

其实从微软的竞争策略我们也不难看出，360 在软件方面准备了很多“大当量”的作品，准备在年末 PS3 和 WII 发售时对市场进行狂轰滥炸，而在现在这个厉兵秣马、风雨欲来的时候，“剑豪零”悄然来到我们面前。

游戏定位

剑豪系列在 PS2 平台上登场以来，一直作为一款“FANS 向”的游戏存在。首先游戏中没有时下流行的罗莉御姐大叔正太齐聚一堂的超华丽人设，也没有一骑当千、横刀立马的“无双系英雄”；游戏定位于一种近乎“严肃”的剑术模拟题材，所以这款游戏在玩家群体中存在着近乎截然相反的两种评价。以至于之前听说日本剑道协会不遗余力的推崇“剑豪 2”，由此可见，“元气”公司在这款游戏中，还是很传神的表现出了“剑道”作为一种传统武术的神韵和精华。

人设

这个问题实际上面已经说过了，如果你是冲着人设来品味着款游戏的话，我想多半你还是会失望的，“剑豪”的人设一贯以所谓的“真实”著称，但是不是被人买帐，仁者见仁了......

游戏中的冲田总司

宫本武藏

系统

游戏模式：

游戏的系统，尤其是游戏的模式比起前作有了很大的变化，玩家不再是默默无闻的浪客，摇身一变成为了天下之名的剑客，这种“高起步”虽然让人感觉很爽，不过也在某种程度上失去了“成长”的成就感。游戏的过程也不再是“受领任务—执行—升级—比武”之类高自由度的发展方式，取而代之的是模式相对固定和完全无视史实的剧情关卡式打斗，一般都是由“杂鱼战+BOSS 战”这样一成不变的模式构成，每位剑客有 8 个剧情，最初只能选择宫本武藏、冲田总司和板本龙马三人，随着游戏的不断进行，可以使用的人数将不断增加。

剑术系统：

说到剑术系统，剑豪系列的“剑术编辑”系统一向都是以复杂著称，而本作厂商似乎为了亲近玩家，在剑术编辑方面进行了充分的简化，玩家不再需要辛苦的进行剑术招式的编辑，取而代之的是简明而要的“技能树”式的“招式激活”方式；技能已经“进化”到不需要特殊条件才能取得，只要在每关结束的时候取得足够高的评价，就可以激活更加华丽实用的剑术技能。

升级系统：

前作的人物"参数"众多，执行每一次任务之后，都会有几十项不同名目的数值进行高低不同的变化，这些数值中还包括"恶名"之类人文性质的评测指数； 而本作中这些参数几乎被悉数取消，取而代之的是体力、气力、攻击力、防御力四项关键指数，而每关根据评价和击溃对方知名剑客数量的不同，可以得到不同数量的点数奖励，玩家自己可以自由分配这些点数，打造自己的个性角色。

画面和音效：

承 360 强劲的技能所赐，本作的画面较比前作有了很大提高（MS 废话--||），不过相比其它很多以画面华丽取胜的游戏来说，剑豪零还是显得太粗陋了；虽然在游戏中增加了大量借助于环境出现的"特写必杀"画面，一击制敌的感觉畅快淋漓，但是看多了以后不免感觉千篇一律；终归这是一款以游戏系统和内涵取胜的游戏，所以在这里对它的画面大加点评位委实没有实际意义。

音效方面 5.1 表现力的定位感觉非常不错，不过这一点现在已然成为 360 游戏的一个基本要素存在了。游戏的音乐除了标题画面下低音沉重的鼓声之外，没有太多可以给人深刻印象的音乐，总体感觉不过不失，而对于一些流水之类自然的声响，依然传承了前代作品的高品质，配合很多萧瑟静寂的场景，更张显示出"剑豪"系列特有的东方氛围。

场景方面借助于 360 的强劲机能，得到了史无前例的强化，玩家可以移动的场景非常广阔，同屏出现的敌人也达到 N 人之多，但是敌人似乎都比较有"职业道德"只有很少一部分敌人会采取夹攻的战术，其余大部分都是眼看着同伴倒下，而只是在旁边张牙舞爪而以……

LIVE 支持：

LIVE 支持现在已经作为 360 游戏的标准配置存在了，剑豪也不例外，本作中充分的利用了 LIVE 的技能，全国剑术比赛、固定任务最速达成等等模式都是专门为 LIVE 量身打造的，网络作为次时代的一个固有元素，越来越深入每一款游戏，并且毫无以外的给我们带来了崭新的游戏体验！

游戏的进步之处：

除去画面和音效的进步之外（我觉得这应该归属于媒体科技的进步，并不属于游戏的范畴），游戏中特有的剑术编辑系统得到了充分的简化，虽然有人并不认可这种简化，但是我觉得作为一款游戏来说，能够更加简洁直接的带给玩家快感，毕竟是一件好事，更何况是这种严肃题材的剑术模拟游戏。

游戏的系统相比前作更加严谨，本作中引入了"气力"这一概念，使得战斗更加具备策略性；就之前本作的核心系统——剑术的"攻、防、架"三种技巧的灵活运用更加简单明快，尤其是"架刀"技能，借力使力、顺水推舟的操作方式，就算是对剑术一窍不通的玩家经过很短时间的练习，也能够基本掌握其中的奥妙。在瞬间的攻防转换中让对手露出破绽，然后一击必杀，这种快感在其他游戏中是很难体验到的！

游戏的缺点：

说到游戏的缺点，这款游戏的缺陷也很明显的，首先，个人来说并不是很认同这种杂兵战+Boss 战的单纯模式，虽然前作的那些所谓"要人护送"、"村人救出"、"宅邸防御"也都是些换汤不换药的固定模式，但在本作中，这种"偷工减料"的感觉越发明显，单一的故事模式，应该是本作的一大败笔。

另外，本作似乎特别重视 LIVE 模式，而在单机游戏方面取消了前作很多颇具特色的设定，比如说取消了铭刀收集的功能、恶名评价的设定、赌刀、黑暗武场、甚至于标志性的个人编辑模式也取消了，如果说前作描绘了一个剑客成长的过程，那么本作只能说是一款纯粹 LU 向的快餐式游戏而已。

综上，如果你喜欢剑术游戏，并且不拒绝快餐式游戏的话，剑豪零应该是一个不错的选择。就像文章当初所说提到的那样，对于这款游戏的评价恐怕仁者见仁、智者见智，在高难度下，面对强悍的敌人，如何准确的运用各种剑术技巧，会让你由衷的不敢小看这款游戏，从这个层面上看，这款游戏也不能被称为完

全意义上的"快餐"，但我想在这款游戏中能够体会出"剑术极意"的玩家毕竟是少数，虽然存在着这样那样的不足，我对"元气"公司的这款剑术游戏还是表示认可的，当然在这里我更希望"剑豪零"能够作为这个系列在次时代平台上一次有益的尝试，得到进一步的进化和发展。

勇者斗恶龙 4 漫谈

幻翼 ff

马上就要开学了，没时间来怀旧区了，算是给怀旧区写的"遗书"吧～（汗）



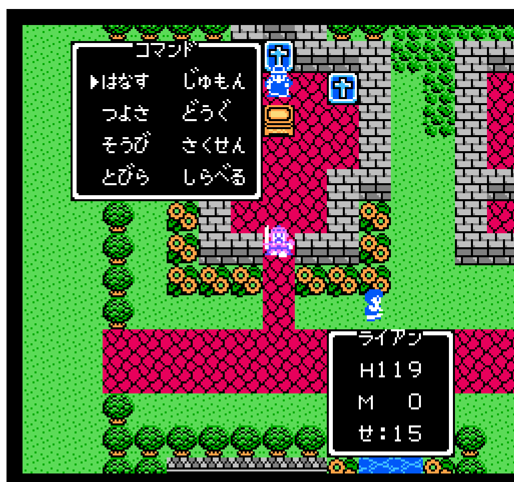
其实自己并没有打完 DQ4，毕竟那时我只有 7 岁（只打到了第 5 章前半段），但它留给我的记忆，却是任何一款游戏都比不上的～～～

剧情方面：

DQ 系列中，DQ4 的剧情交代最为特殊一章节式。一开始，玩家绝对会以为莱安就是主角，而且会坚信他就是最终的勇者（至少我是这么认为）。然而在玩到第 2 章之后，才发现，其实前 4 章的角色都不是绝对主角（安莉娜公主可以算是女主角），真正的主角在第 5 章才现身，实实在在是吊足了玩家的胃口。就这一点而言，我认为 DQ4 在剧情的处理上要强过 DQ5 甚至 DQ3。

DQ4 在人物性格方面也是下足了功夫的。

战士莱安，是一个充满了正义感的人，同时也具有大无畏的精神。



他所做的一切，并不是为了某个人，某个国家，而是为了整个大陆的和平。他不求名利，以至于在一章结束时，他没有接受国王的挽留和馈赠，而只是要了些经验值（汗～）

莱安也是充满智慧的，在看到那个想变成人的史莱姆君时，并不是一刀将其解决，而是询问清楚情况后将其作为同伴；根据孩子们的暗语，找到了无辜被囚禁的大叔（忘了名字了）。总之，从莱安的身上，可以看到无数勇者的影子，这也是我误以为他就是未来勇者的缘故～～

至于 DQ4 里的一号女主角公主，则完完全全的不像是一个具备挑战魔王资质的人。她的鲁莽，她的热心得一塌糊涂，以及看似简单的头脑，全部都是小孩特有的。

然而她的内心，却不像外表那么简单。父王失去了嗓音，安莉娜并非急得团团转，她很冷静，所以最终找到了治疗父亲的良药。一个假冒她身份的女子遭到不明组织的绑架，对方要求公主去邪恶的洞穴拿某样东西来交换（忘了名字了，不好意思～～），





安莉娜毅然前往。即使对方曾经做过对不起她的事，也素未谋面，但安莉娜却丝毫不在意。这正是安莉娜人格精神的体现。

到了 2 章最后，安莉娜同样是遇到了一位公主，为了她的幸福而挺身挑战各路高手（比武招亲！！！）虽然可能就此送了性命，但安莉娜没有退缩，因为她心灵的高贵。

DQ4 的万年角色一杜鲁尼克，初看之下十分的势利，梦想似乎也和屠龙没有关系，但是杜鲁尼克和安莉娜有着同样的性格。无论是帮助少年与公主约会，还是捉狐妖，及至后面的开山，都是为了他人的利益。而成为天下第一商人的梦想，无非也就是想为大众提供便利。

杜鲁尼克对于家庭的关心，以及他们夫妻的感情，也可以从 3 章一开始就可以看出来。杜鲁尼克是恋家的，但是一些理由又让他不得不离去。她妻子是理解他的，所以 3 章结束时，她虽然流下了伤感的泪水，但仍然支持杜鲁尼克。的确是令人羡慕的一对～～～～

モンバーバラ与マーニャ这对姐妹的身世算是比较惨的，以上来父亲就被人杀了，她们姐妹两只要靠跳舞为生。然而，复仇是她们念念不忘的。但当她们得知父亲并非奥林（她们父亲的徒弟，是什么关系啊？）所杀，她们又迷茫了。到底是人生的意义为何？
……



最终她们还是打倒了杀父仇人，可是终究心中没有得到复仇之后的快感，而是莫大的悲哀。难道，每一个复仇者的心情，都是如此？

（由于 5 章没有打穿，所以勇者就不做评价了）

系统方面：

DQ4 再次在系统上创新，首次加入了昼夜概念以及马车系统。主角在地图上行动时时间会慢慢地流逝，周围的环境也会出现相应的昼夜变化，在夜晚的时候，厉害的怪物会频繁出现，如果没有强劲的实力的话还是待在家里比较好。另外某些人物只会在特定的时间里出现，如果白天找不到他，试着在晚上的时候去看看，说不定他就会在那里等着你呢！因为本作中的同伴众多，因此增加了马车这个交通工具用来装载同伴，在行动时可以随意交换参加战斗的同伴，在战斗中如果在场的同伴全部被打败，系统还会自动换上马车中的其他同伴继续战斗。这一系统在 6 代中也被继承。

交通工具仍然保留了船的设定（不及 6 的潜水艇，汗～）



而系列前 3 作中的转职系统在 4 中被取消了，虽然仍然可以较清晰的分出各个角色的职业，但是转职这一 DQ 乐趣却在无形中被剥夺了。所以，本作中不会出现一个角色同时会一种魔法的局面，战士系角色更不可能学会魔法了。这在一定程度上要求玩家更加动脑筋，如何安排出战队员达到职业协调，也算是本作的可研究对象之一～由于到了 5 章之后，玩家只能够控制勇者，其他角色的行动需要靠战术制定行动，这也在无形之中增加了战斗的难度。个人感觉 DQ4 的战斗变数最多～

杂谈

画面，DQ 的画面是 DQ 玩家永远的痛，特别是 FC 时代，没有动作，魔法的区别只是伤害和闪光的颜色不同而已。即使是 SFC 时代和 PS 时代，主视点战斗画面实在是令人......

然而 DQ 的风格却是如此，俭约，没有任何的商业气息。它带来的，是儿时冒险幻想的实现。特别是 DQ4，作为天空 3 部曲的开端，DQ4 的冒险气息是浓重的。从莱安的英勇，到杜鲁尼克的侠义，这些东西，无一不是我们冒险所幻想的东西。

这就是为什么 DQ 总是能够触动我内心深处的某个点，而 FF 只是一时的感动（个人意见！不要见怪～）的缘故。DQ4 的画面虽然简陋，但是充满张力的剧情，一波三折的人物命运，猜不到结局的结局，让我不得不将它当成神作。

伴随着那一波三折的剧情，游戏的音乐也是跌宕起伏。虽然当时的音源很差，但是那种感觉，却是以后的音乐所没有感受到的。特别是 3 章的音乐，个人觉得尤其的经典。

DQ 的剧情没有爱情，没有那种尤娜与泰达式的爱情，但 DQ4 中杜鲁尼克的爱情却足以令人感动。特别是 3 章最后的分别，更是令人......

而其中穿插的 NPC 的爱情，虽然平凡，但是这种平凡却是发自内心，是一种纯真的。这种爱情不需要宣扬，不需要起誓，只要双方能在一起，那，就足够了。



也许是先入为主，总感觉 DQ4 就是 DQ 系列的经典，当然我知道不是。DQ4 不过是 DQ 系列的过渡作品，要论品质，DQ 中绝对数得出比 DQ4 高的作品。但是作为一个儿时的 RPG，它所带给我的，绝对不仅仅是一种游戏的快乐。更多的，它让我看到了，平凡和高贵，我们到底应该热衷什么，我们的人生意义到底是什么？

我也因此看到，不应为了失去的东西而永远的停滞不前，从而失去了我们的未来。DQ 为什么高于 FF，我想，这种游戏的感觉，可能就是其中的原因之一吧～

DQ4 的配角虽然作为配角，但是却丝毫没有被遗忘的感觉，因为他们的性格，就像前面所说的那些角色一样，就连每一个 NPC 都是独立一面，这使得对话也变成了一种乐趣，更重要的是，我从这些 NPC 的对话中，看到了人生百态，这就是 ENIX 的独到之处吧？

或许喜欢 DQ 的人不多，因为它很独到，但我仍然希望更多的人去接触这个系列，哪怕到了最后你还是不会选择它。

因为，DQ 教会了我很多，我希望它也能教每一个人

因为，DQ 需要每一个人去读懂它～～

......

谨以此文献给爱 DQ 的人们～～

Ryoichi 回帖评论:

没想到啊，看了这帖，发现 DQ4 是第一个 RPG 的同仁不少啊，我也一样

当初初一的时候从朋友那里借来游戏，我们几个都是从霸王大陆开始接触文字卡，然后是吞食天地 3 和重装机兵（都是中文 RPG）碰上 DQ4，全日文，这种很难懂剧情和系统的游戏，朋友一下傻眼，我当时也没游戏玩，所以就拿来。这可以说是国内比较正版的了，有全彩说明书，简要介绍了道具和系统魔法等，虽然不完整，但还是初期帮了很大的忙（估计没这书，我是没意志力瞎兜的）还有张象海报似的彩色大地图。开始确实不习惯，觉得很难，遇敌率高，但当我靠自己努力发现要在晚上找那个女的去对面村救地牢里的男人时，我忽然有动力了，那种能够继续下去的感觉是给 RPG 玩家最大的鼓励，于是乎 1 章，2 章，3 章，4 章，5 章这样打下去，之间卡过 2 个地方，一个是 2 章冒牌公主剧情这里，还一个是 4 章最后用道具引大臣开墙壁秘密房间那里，也要感谢这卡的质量好，当中记忆从没丢过，于是才能有毅力一次次尝试，有时，一天的时间还是没找到能继续下去的剧情，真的很懊恼，但总是不辜负有心人的，这也是早期 FC RPG 的魅力。玩到那么后面，然而在 5 章将全地图地毯式搜索过后，地面剧情全达成后，我终于遇上过不了的剧情了——天知道要在恶魔城大魔王的宝座上等 5 秒钟来引发剧情！（我也是直到大学后才在网上看到的攻略......可惜机器和卡早就作古......）我所有人物全都靠金属史莱姆打到 40 多级，任何怪基本都是秒杀，哎......现在真的怀念那充满童话色彩的少年时代，而如今是再怎么也没有时间和精力去打那 5 章了（大家也知道 DQ 是练级的游戏，何况现在要照顾 PS2 的游戏......）现在，DQ8 已入手，我也只玩了 DQ 系列的这两代，却有种共鸣于全系列的感触，为了少年时代的美梦，神作给予我契机重温，我感激！我感动！

从纸片马力奥谈谈游戏的迷题设计

◎▲△▲◎

任天堂游戏一贯是迷题设计的标杆，正好最近通了 Wii 上的纸片马力奥，于是想用它为例子，来谈谈游戏设计里的迷题，聊聊迷题设计的种类，基础，以及可能出现的问题。文中蓝色部分是纸片马力奥游戏中对应的迷题处的截图和分析。

迷题种类

为了我们能玩的高兴，游戏的设计者也算是绞尽脑汁了。游戏世界里的迷多的数不胜数，想想看，至少有这些我见过的种类：

1，谜语，图画：太简单的构思了。直接把平时的脑筋急转弯拿来都可以，比如你面对一个洞要嵌入一个像章，洞下面写着：洞里的动物是白色的，两只长长的耳朵，红眼睛，短尾巴，爱吃萝卜和青菜...，你总该知道这是什么了吧？图画的意思也基本相同，往往需要一下类比和推理，游戏本身的背景知识常常被加进来，体现一下和平常生活中谜语的不同之处。



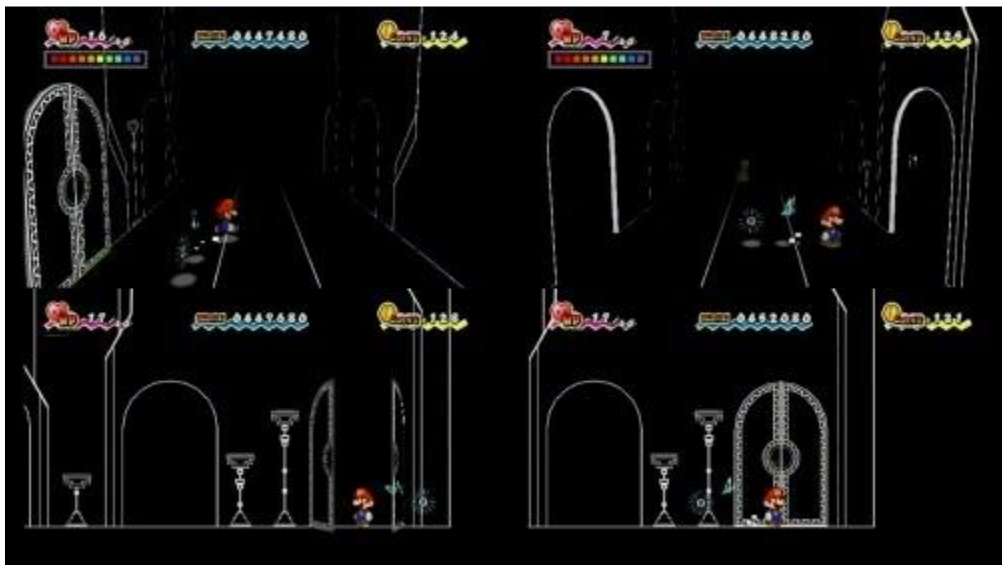
这个从耀西头上拿卡片的地方就是一个典型的谜语。关卡前面有一处动画版，上面画了一个小人绕着一个大怪物转圈的动画，从而提示了让这个卡片出现的方法。当然这个地方当你看不到卡片的时候十有八九会跳上跳下绕来绕去的乱走，这样就有了无意中解迷的可能。所以这个迷题并不是十分的依赖游戏中的谜语提示，我会在下面说说这种情况的好处和坏处。





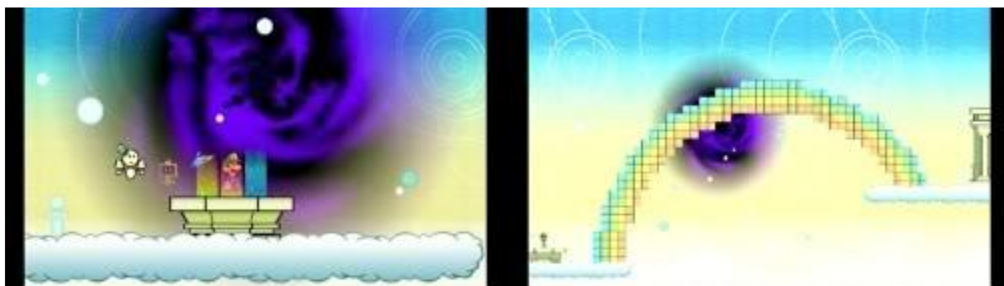
这个是真正的纯谜语迷题，完全就是在做脑力训练的小游戏。

2，依赖记录文字和绘制地图的纯迷宫：亚特蓝蒂斯中的海豚和水晶球的迷宫，滑轮车迷宫之类的。


游戏中最后一关的最后的三个迷宫房间，到处都是一样的场景，这个时候拿出纸和笔记录下你走过的路线就是最好的通过迷宫的方法（虽然这路线不一定是最快捷的），最好还能同时标记上一些特征，比如你路过的箱子。

3，物品收集和使用：太常见了，见东西就捡，看到洞就把所有物品都试用一次，所谓的穷举法，当然在限制携带物品数量的时候就不太好用了。这中 A 处看见关卡，去 B 处解迷，从而可以在 C 处拿到物品，回 A 处使用继续前进的流程被许许多多的游戏反复使用。这种物品收集迷题的一大弊病我会在下面提到（不是仅仅导致厌烦）。收集部分也是很枯燥的一项体育运动，反正走完所有的地图，到处点击，调查。




这里的搜集三色宝石，以及前面的搜集三块嵌片的地方。游戏中很多 pixl 的使用也是这样。

4，试错：这种迷题完全无话可说，运气的成分很重要。系统故意没有提供足够的信息来支持你解迷/或者得到最佳结果。比如 FF 庆功会上的配乐器，配菜之类的东西。这个方法用多了会让人疲惫不堪，看不到前途，偶尔出现则是一个不错的乐趣。


这个地方顶三个蘑菇就是试错的例子，在你顶到正确的那个之前，无论你尝试了哪一个，游戏都不会给你关于下一步尝试的任何提示，这也是这种迷题设计和下面第六种体验/发现模式最大的不同。运气好，直接顶了最后一个，你就过去了，运气不好，你就要把三个蘑菇都顶过。

5，信息收集：这类迷题需要从游戏中获得特定的文字，描述，数字来推动游戏的发展。典型的比如密码的发掘。信息收集还可以用来支持物品的使用。但这时的信息收集往往会变得没有意义：就是玩家的背景知识过于丰富，要么玩家正好是你设定游戏用的某个神秘宗教的教徒，要么玩家已经背熟了该系列前作所有的设定稿。密码可以作为信息收集的典型代表，就是因为密码不存在任何的从背景知识获得的可能性，同时密码也没有通过试错解决的可能。还有比如亚特蓝蒂斯的星空图迷题，如果你不是天文系的，仔细观察墙壁才是正道。



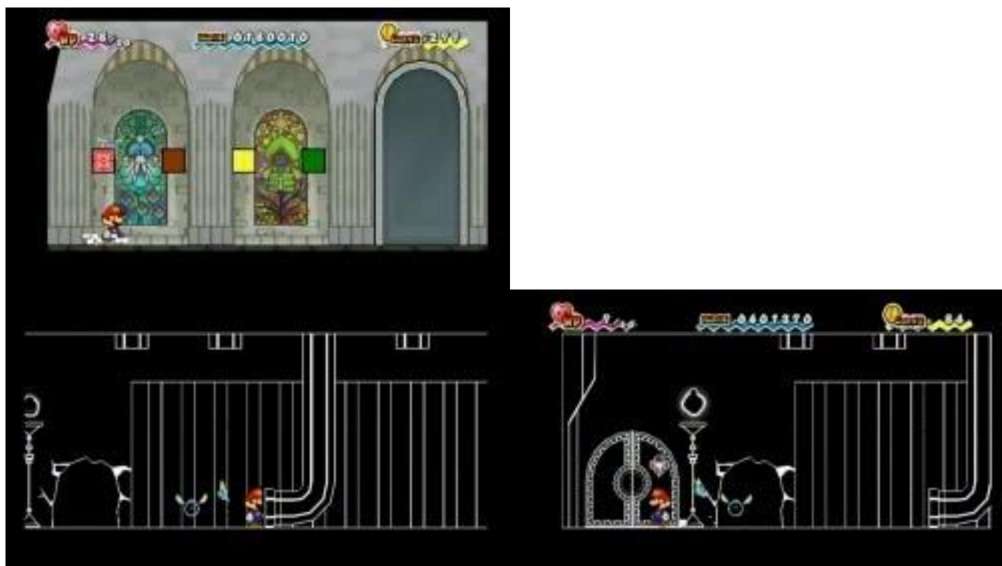
这个关卡就是奖励玩家收集信息的好地方，面对着一百万 rubee 的无理要求，你肯定不愿意去顶一百万次方块发电，或者跑上十几个小时的鼠笼。四处走走，通过收买各个房间里的人的消息，你就能更轻松的完成任务。

当然你可以去顶一百万次方块发电，迷题设计的复杂度决定了玩家是会去调查收集信息，还是不顾一切的野蛮尝试，比如下面这个例子：



头三个方块的地方，你只需要顶三次就可以引出隐藏的管道，一共也就 3*3*3=27 种可能，完全可以暴力破解。但后三个方块则需要按正确顺序依次顶 25 下方块，不收集提示而企图暴力破解是完全不可能的。

6，体验/发现：和试错不同的在于，这种迷题每次犯错误的同时可以给出一点点提示，下次再试你就可以做一点判断了，每次你都可以进一步，直到完全了解规律从而解迷，类似通过输入输出信号对黑箱的探索。经典的比如多开关对电路的控制，相互关联平台的调度等。



比如这两个地方，你触发了机关之后，可以看到游戏中提示的变化，前者是方块的颜色变亮，后者是管道位置改变，多触发几次机关之后，细心的玩家就可以从中看出规律，从而把系统按照自己的意愿调整下去。当这样的系统不够复杂的时候，也有被反复试错野蛮破解的可能。

7，设备组合/使用：合成系列迷题，组合个什么机械出来。或者是对地图上机械，器物的组合，堆砌，从而达到本来不可能的目标。ICO 中那些木箱子和绳子，吊车，炸弹等就是这类的代表。ACT 处于自身空间设计上的优势，比 AVG 更能充分的使用这类迷题。所以在 Bio 和亚特蓝蒂斯中玩家更多的面对收集和分析信息的迷题，而在 ICO 中玩家则要不断的堆箱子，爬墙爬绳索来打开机关。



纸片马里欧并不是十分依赖这种机制，上面是我唯一能想得起来的例子，推方块，拉闸放水。许多动作游戏会更加喜欢这样的迷题设计，塞尔达系列这方面的例子就要多一些。物理引擎的引入也加强这类迷题在以后的游戏中出现的机会和深度。

迷题如何对抗聪明的玩家？

迷题总是有解决方法的，否则就是 BUG 了。纸片马里欧的迷题的交互基本是死板的，游戏设计完了，迷题就定下来了，不会通过 AI 来对玩家的行动作出改变。其实不管什么迷题，解决它们都是通过信息收集，分析推理和试错 3 个部分来完成的。玩家只要够仔细，眼睛亮，脑袋聪明，总可以完成所有合理设计的迷题，实在不行还可以反复尝试，迷题是死的，总会败在玩家的鼠标下面，即便是密码这样的迷题，真要是遇到疯子也无能为力了。**游戏为了对付玩家，通常可以采用 4 中方法和我们周旋：过量资源，人工智能，有限信息，进展速度。在纸片马里欧里面，过量资源和有限信息是最大量被使用的迷题设计原则。**

过量资源是个很恼火的问题，干扰实在是很讨厌的。比如地图太自由，每时每刻都可以到达全部的游戏设定世界（房间），玩家很快就会不知所措，老以为自己漏了什么远处的东西。比如 10 个罐子里有一个底部有钥匙，这十个罐子放在地图的一角，如果只有那个有钥匙的罐子可以被调查，探索就容易很多，如果游戏以高自由度模拟真实为名把所有的罐子都做成可以移动的，那玩家就会在探索这个物品上多华化很多时间。地面上偶然的一个罐子有没有用？玩家不清楚。如果游戏设计成在临使用它之前的一个房间才可以捡起，玩家就省了很多麻烦，如果游戏中每一个罐子都可以被捡起，玩家就将面临变成拾破烂的危险，而玩家到游戏最后才发现自己捡的 50 个罐子完全没有用处，而最需要的一个钥匙却放不下了，这些过量资源实际上需要玩家的判断力来解决。





纸片马里欧的天空关卡就是提供给玩家过量资源这个设计原则的集中表现。关卡非常之大，你可以随时上上下下移动，不小心记着你经过的门和路线的话很快就会不知所措。通过关卡只需要两种苹果，黑的和红的，关卡里却提供了黑红蓝粉黄等等许多颜色的苹果，玩家需要不断地通过尝试和收集提示信息来判断哪些资源才是真正有用的。

有限信息指的是游戏故意把有用信息隐藏起来，只给出有限的提示，而且往往附带隐讳。东西藏在马桶里，扔到垃圾箱里。床上不放任何东西床下到是丰富多彩。遍地都是石头但就是只能看不能捡，偏偏树丛掩盖了一个小石子可以捡起来用（和刚才的正好对照：你不需要的东西，游戏里多的是，需要的就是千呼万唤不出来）。解迷中很重要个方法是对场景仔细的观察，对物品，图案，文字的拓展和联想。有限信息正是试图阻止玩家有效的观察和推理。比如东西不放在箱子里而放在箱子后面，文字表意的模糊产生误导等。寂静岭里面的文稿则是模糊表意的典型代表。那些抽象的图画和文字就足够把你的脑袋想暴，注意这还是提供的信息，不是迷题本身。合金装备的拆炸弹迷题，信息几乎是没有，就知道大概的房间位置。游戏给玩家了一个探测感应器，能引导玩家到大致的范围，却无法精确指出地点，而真正藏匿的地方往往在什么的后面，上面，下面，里面等需要玩家自己再去精细的观察和搜索，游戏本身全 3D 也给玩家的观察带来一定的难度（不像 2D 背景中，你看到箱子上面没有东西就是没有东西，不存在箱子背面这个概念），同

时还附带了下面要提到的时间限制，以及若干假信号源，假炸弹干扰（过量资源），可以算是和玩家拼命叫劲的典型了。

从 2D 空间翻转到 3D 空间是纸片马里欧系列的游戏性核心，这个核心机制对于迷题设计的最大作用就是把 3D 空间中可以轻易被发现的有用信息隐藏起来，从而挑战玩家的观察能力，鼓励玩家尝试多角度的探索。



游戏中需要翻转的地方实在太多了。翻转到 3D 后，关卡才把它真实的面目展现在玩家的眼前，但同时游戏又设计了限制翻转时间和翻转能力的机制，这样便逼迫玩家在正常的游戏流程中更多的是处在信息有限的 2D 界面下，考验玩家从蛛丝马迹中寻找翻转的提示的能力，并合理的利用翻转能力去尝试。





这又是纸片马力欧中一个人为制造有限信息从而造成迷题的关卡，游戏设计者采用了两个手段来弱化玩家对于自己在关卡中位置判断的能力：第一，这里一团漆黑，本来 2D 就看不见很多东西，这样缩小后的视野更增加了观察的难度，第二，台阶前一段和这一段一样，这一段和下一段也一样，根本不知道到了哪里，走了多远。有几个人能想到那一连串台阶中上的位置右边墙上还有一个管道可以落进去（里面无数的钱币）？

过量资源和有限信息的配合造就了纸片马力欧绝大部分关卡迷题的设计基础。玩家为了和这样的迷题对抗，就必然的：收集游戏提示对抗过量资源，尽可能多的调查环境发掘更多的提示信息。而游戏设计者也为玩家对抗这些迷题提供了方便，那就是，把迷题尽可能的往新得到的能力和人物特性上靠拢。任天堂游戏一向有着这样体贴的考虑。比如桃子公主加入，下面肯定有需要滑翔过去的地方，路易加入，下面肯定会有需要弹跳上去的高台，得到缩小能力，下面一定会有需要变小才能进去的管道和门，得到锤子，下面就一定会有对锤子攻击特别敏感的敌人等等。这样的设计实际上是在帮助玩家做两件事情：第一，把游戏中过量的资源范围缩小到和新能力相关的资源范围，让尝试变得简单；第二，提示你新的能力一定是有用信息，不要再去漫无目的的发掘更多的提示，等于告诉了你目前的信息虽然有限，但却是充分必要的。又比如游戏最后的第八大关，每过一小关就有一个人物强制退出，你可以感觉这样似乎减弱了你的解迷和战斗能力，但实际上，这样也缩小了游戏设计上迷题机制的可能性，因为关卡必然是能被通过的，所以你只需要集中注意力在剩下人物的能力上就好了。

通过调节游戏进展速度制造迷题这个方法在纸片马力欧里面并没有被当作迷题设计的要素来使用，但却通过吃加速/减速蘑菇稍微有所体现。吃了这两种蘑菇之后游戏的节奏陡然改变，玩家需要在短时间内适应新的控制感觉。而游戏设计者还给出了在这种情况下击败敌人可以多得分的设定，这等于是给了玩家解决这个"迷题"的回报。

玩家的提前判断 v.s. 游戏的固定设计

这就是我刚才提到的 Bio 中 ABC 物品收集使用迷题的一大弱点。因为玩家的行动往往是无法事先预料的。如果说进展的游戏的 50%处玩家需要打开一口棺材拿十字架。游戏的设计者希望玩家在 49%时打败一个 Boss 拿到钥匙再来开棺材，但如果玩家在 30%处就捡倒一个钢钎，希望翘开这口棺材，游戏该怎么对应这个场景？再比如这样的例子：烧掉一栋房子来获得钥匙，不幸的是玩家早早的就找到了汽油和火柴，这时候玩家到房子面前使用这个物品，游戏怎么办？一，游戏可以说，烧吧，这样玩家提前获得了钥匙，随之而来的问题是游戏的事件顺序被打乱了，以后玩家甚至可能作出更离谱的事情，如果设计者真的想完全满足玩家的疯狂行动，所谓的给玩家 100%的自由度，那么剧本得多么的复杂？二是游戏判断时机没到，说你不能现在使用这个物品，这样一来游戏就简单了，但玩家会怎么想？凭什么昨天汽油点不了房子，今天就可以？很多情况下难以给出合理的解释。大多数我玩过的游戏在处理解迷方面都使用了第二种方法，限制物品在不合理时空条件下的使用。游戏在面对这样的事件触发的判断的问题上，如果希望真的给出自由，那就等于要写出多路线的剧本，而不是支线剧本。往往在 RPG 等游戏中，解迷的完成和隐藏奖励有直接的关系，如果完全开放了，就会带来过早的得到和等级不相称的奖励，比如技能，装备等等，引发系统失衡，比如 FFX2 中早早获得猫爪。这就不仅仅局限在物品收集类迷题中了。除了破坏游戏进程，提前判

断还会带来另一个问题，就是有时候玩家确实是聪明的，灵机一动的好注意，但系统却没有想到，这种情况下给玩家带来的挫折感很会打消游戏的积极性。举个极端的例子，游戏笨到没有考虑玩家可以秘密潜入房子抢走文件，只考虑了持枪冲入这一个方法。当你辛辛苦苦蹑手蹑脚爬到最里面一间房子时，发现桌上居然是空的，只有回身杀了几个保安，系统才判断条件满足，桌上有文件了，这是多么郁闷的游戏。在设备组合/使用类的迷题中，这样的情况尤其多见，不可思议的机器好多关有多种解法，但这是个纯粹的解迷小游戏，如果在 ICO 中堆 3 个箱子和搭一个梯子同样可以解决问题的话，系统怎么处理？复杂一点的组合，系统可能根本不会认同。所以在好多游戏中，我们都会遇到明明看着那个地方看来可以用来干什么，但就是放不上去，一定得从别处下手的尴尬场景，这时，系统根本没有机会给出合理的解释，事实上玩家的方法真的是更加简单有效，系统也没有办法给出合理的解释，解迷的成就感烟消云散。

纸片马力欧并不是高自由度的游戏，这方面的尴尬比较少，但不等于没有，比如下面这个地方：



这个关卡的红苹果迷题就是一个解决玩家提前判断和游戏固定设计的例子。游戏设计上基本是假设你拿了红苹果才到这里来的，而事实上你可能没有，比如我就没有（Orz）。这个时候你离拿苹果的那段版面已经有了相当的距离了，如果系统强迫你重新原路返回，把之前的版面全部再探索一次，那就是非常强的利用过量资源（版面空间）为难玩家的手段了，这种反复会带来很强的挫折感。不过这里游戏设计者很体贴的在云朵边上放了一个管道，可以直接回到红苹果树旁边的地方。这样一来，你虽然没有按照游戏设计者预先设定的路线走下去，但你激进的游戏方式也不会带来很大的挫折。

抑郁狂躁症！

解迷是最容易导致这个症状的游戏要素，比练级，狂 Boss，收集等都麻烦。有时候真的是很绝望，怀疑自己的智商是不是真的只有 90。事实上，上面提到的任何一个游戏用来对付玩家的方法用过了头，或者游戏的固定情节和自由的物品获得之间的差距太大，玩家都难免不疯掉。记得以前在宿舍 4，5 个人一起玩亚特蓝蒂斯时，随时都可以出现一个迷题让我们放弃午餐和晚餐，大家轮流泡方便面，保证不离开宿舍，熄灯都无法安静下来！下面这些情况，都是迷题设计失败的很好体现：

1，对玩家背景的依赖：比如解迷必须要求医生的专业知识，或者给出必须是玩过系列游戏的人才懂的提示。通常这会导致我去查文献，前提是不要过分。PC 上有些破案子的冒险游戏会落入这个圈套。

2，类型重复：物品的收集和使用很容易会落入这个尴尬。这里我要表扬一下纸片马力欧，游戏对于翻转到 3D 这个机制的利用虽然很多（必然的），但自始至终没有很强的重复感。需要翻转的地方和翻转的目的往往会有令人拍案叫绝的新意出现。事实上纸片马力欧有一个地方很好的巧妙利用了迷题机制重复，那就是前后 8 个心柱的位置，flipside 和 flopside 的镜像对称带来了心柱位置的大体对称，玩家从城镇的面貌就可以预推出找到下一个心柱的大体方法，这里重复反而变成了提示。

3，提示极端模糊：很多时候玩家的思维和游戏设计者不会走到一条线上去。



比如这个地方，要求玩家变小。但这里版面一团漆黑，我根本看不到那个小小的门。而前面需要用到这个能力的地方的小管道和小红门大都很明显。这个迷题本身并不复杂，完全是因为版面设计导致了本应清晰的提示变得极端模糊。

4，无关联的迷题：走在计算机房里面突然门锁了，出现一堆中世纪骑士的锴甲碎片，需要拼起来得到徽章去开门，这就叫莫明其妙。这个时候玩家往往会有一种被强迫的感觉，解迷就显得非常突兀，容易导致厌烦。这个问题同样出在迷题和游戏整体的搭配上，比如个人觉得纸片马力欧中那三道门问的问题其实就有点和游戏气氛无关联。

5，无止境的尝试和碰运气：反正我觉得是被耍了，最后会逼我去查攻略。

6，过分要求答案的精确匹配：和模糊提示一样的错误，玩家的思维总不是设计者本人的，大方向对了就应该可以过关，而不是期待每一丝一毫的完美对应。

7，无边无涯的可探索空间：我会觉得前途没有希望了，找一个小石头都要跑完大地图，还担心会不会漏掉海底的某一个角落。这种情况下游戏设计者可能是希望玩家事先做出合理化判断，决定物品最应该出现的地方，但实际上这时的玩家是不敢随便判断的，往往宁愿按顺序走完每个地方。我喜欢那些完成一个区域就把这个地方标识为不可进入的游戏设计，这样可以少很多的担心。

相对于这些过于强化的迷题设计，太弱的迷题设计一样会带来问题。比如上面提到的那个耀西龙的例子。那个迷题本身的提示和迷题位置相当的远，而且提示又很模糊，而解开迷题的方法本身也经不起随机尝试，我觉得这个迷题的设计是不太成功的。

太弱的迷题设计带来了一个问题：解迷的成就感消失，往往解了迷都还不知道题目的意思，凡是穷举法可以解决的问题，就容易留下这样得弊病。同时因为迷题还在很多游戏中起着控制游戏进展节奏的作用，如果这个迷题还附带对剧情交代有作用的话，就会随之带来玩家越前进越昏头转向的情况。像根据线索逻辑推理的拼图，开关电路，几个萝卜几个坑的放东西这些迷题，硬试都能解决，但解决了我也会觉得不爽，所以我都愿意慢一点玩，直到自己想清楚了，感到一身轻松。这点上，我也希望游戏中的迷题能够多一点脱离试错可以解决的范围，如果和情节非常相关，不妨在解迷完成后来一点的交代。迷题本身设计的更加自然，也有助于玩家认真的体会每个迷题，乐于亲自读懂它们，而不是一看到迷题就急着想要跳过。

《战国 BASARA2》细评

依克西昂



前言

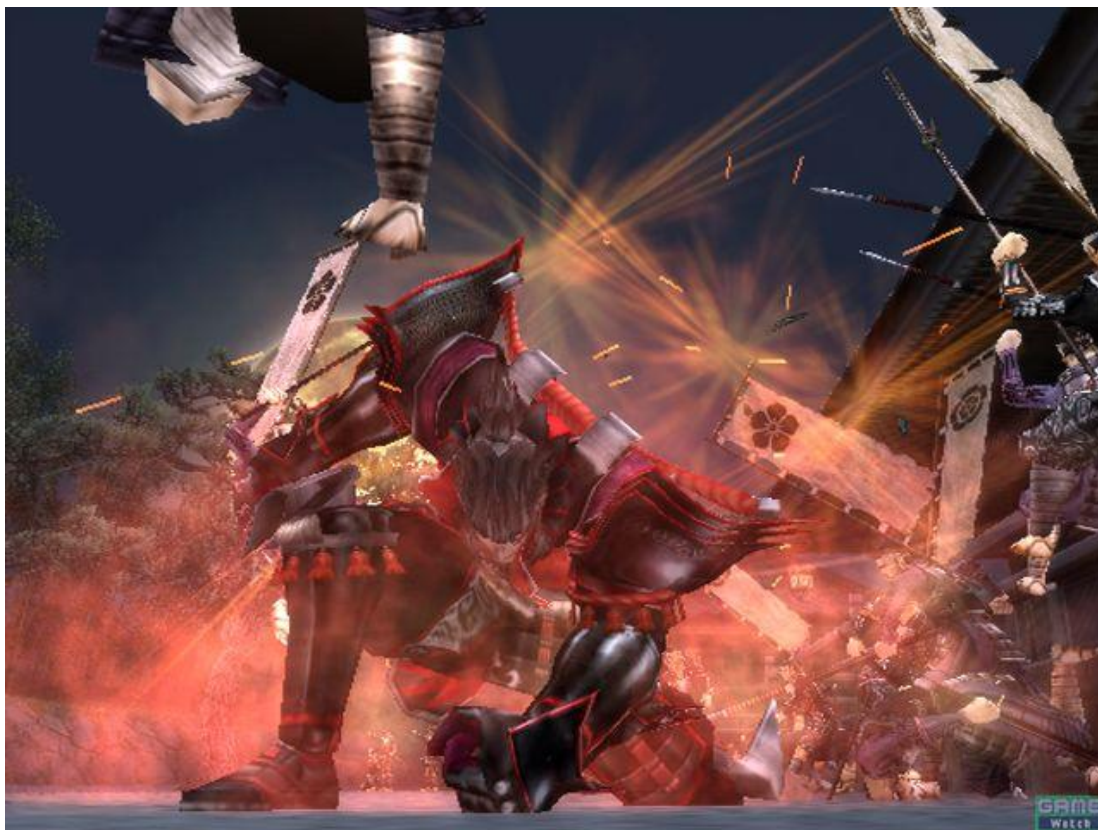
自从《三国无双 2》发售以来，一股强劲的无双旋风横扫整个日本，无双系列的成功是因为其完全对应了现代社会人们生活的快节奏。首先无双系列每一关所用的时间不是很长，这就便于忙碌的上班族在结束一天的工作后回家"发泄"一下,而难易度的设定不仅满足了菜鸟们一抡武器马上扫倒一大片人的爽快感，更能在同事们面前炫耀一番；不仅如此那些视 ACT 为生命的高手们也能从 Hard 难度中充分享受到游戏带给他们的乐趣。无双系列完全适应了当前这个社会，每一款新作都能大卖特卖，100W 销量对无双来说也就不再是一个遥不可及的数字了。无双的成功使众多游戏公司纷纷效仿，像《战神》和最近在 360 上发售的《99 夜》走的都是无双路线，在这么多无双类作品中做的最好也可以说是最领悟其中真蒂的就是动作游戏老厂 Capcom 了。

2005 年暑假《战国 BASARA》横空出世，他虽和无双系列有着很多共同点，像有丰富的人物供玩家选择，每位武将都有自己的天下通一模式，可以在 Free 中自由选择关卡,但 BASARA 却凭借着华丽的人设不拘于历史的恶搞剧情和爽快的打击感很快便吸引了一大批无双 FANS 的追捧，今年暑假 BASARA2 在千呼万唤中与我们广大玩家见面了，BASARA2 的关卡数是前作的三倍，再加上新模式和新人物的追加，《战国 BASARA2》无疑成为了暑假期间每一个无双众不能错过的大作。

本作给人的第一感觉就是颜色非常饱满，色彩相当艳丽，初看本作的画面整个人像在大街上看到漂亮 MM 似的眼前一亮。BASARA 的人设相当成功，由于是 Copcom 出品，人设完全没有拘于历史，看着那满口英语的伊达正宗，高达 Seed 版的本多忠胜和内心充满爱的扎比教主，无不令我们留下深刻的印像。BASARA2 的动作也相当的帅气，人物招式也相当的华丽，真田幸村的固有技红莲脚就像极了鬼泣中但丁的一个招式，《战国 BASARA2》的招式可以说是华丽与实用的完美结合。

背景

《战国 BASARA2》是以战国历史为背景而创作的动作游戏，但她的剧情和几乎所有的一切都不拘泥于历史，给人以耳目一新的感觉。众所周知战国时的本多平八朗忠胜被称为无伤的猛将，而在《战国无双 2》中本多忠胜的刚毅勇猛的型像可以说是深入人心，战国 BASARA2 却彻低打破了忠胜在玩家心中的型像，不会说话只会发出机器的响声，全身钢板出击时眼睛像大魔一样突然一闪，这完全就是一个机器人。真田幸村在玩家心里一直是身穿红色盔甲的"日本第一强兵"，但在本作中他却穿上了红色皮衣，造型酷似摇滚歌星。还有拿六把刀的政宗，拿弓箭的森兰丸，手拿双枪的浓姬，这些人物彻底颠覆了这些战国时期叱吒风云的英雄人物在玩家心中的型像。剧情方面只要少懂日本战国历史的朋友都知到 BASARA2 各武将的故事模式剧情和历史基本不沾边，像我们伟大的教主扎比，他的原型是一个来日本传教的传教士的确没错，但在 BASARA2 的故事模式中他确创建了扎比教，这的确让人匪疑所思.



系统

《战国 BASARA》的系统还很不成熟，在耐完度和游戏模式上存在很多缺点，而 BASARA2 就很好的对系统做了改进，使其耐完度大幅度提升，我觉的 2 代和 1 代相比最大的飞跃就在系统上。在上一作中，玩家只能选择天下统一模式和自由合战模式，天下统一模式是以玩家操纵的角色统一天下为目标进行游戏，游戏中玩家可以自由选择和任何一股靠近自己的势力战斗，获胜之后对方的土地就会变为玩家所有，就这样通过反复的战斗直到玩家消灭全部势力统一日本为止。1 代中的天下统一相当于无双作品中的故事模式，每个角色都会有自己的开始和结局动话，但把天下统一当成故事模式后，由于每个势力位置固定且战役不变，玩家每次通关就好像用不同的人去打同样的故事，玩多了就变的毫无新意，我为了本多忠胜的出现不得不把每个角色的天下统一全部玩一遍，最后可以说完全是靠本能操纵角色，感觉相当乏味。

在《战国 BASARA2》中有四个模式供大家选择,他们分别是故事模式，天下统一模式，自由

合战和武斗大会。本作中每个角色终于有了像无双系列一样属于自己的故事模式，此模式跟据人物的不同分为 5 章或 6 章，每章就是一场战役，在故事模式中玩家可以得到使用角色的开头与结局 CG，还能获得该人物的专有道具，而且特定人物通关后会追加新的角色。故事模式的加入让角色真正拥有了属于自己的关卡和剧情，玩家要把全人物通关也不再是一件痛苦的事情，而且游戏的耐玩度也随之增加不少，不得不说战国 BASARA2 相比前作确实进步了不少。天下通一模式和一代极为相似，他采用的是回合制形式，有点类似于 SLG，在此模式中每一回合玩家都能选择与自己相临的任何势力交手，胜利后敌军所有领土归我方所有，我方回合结束后敌方开始随机交战，其中胜利的一方同样获得失败所有的土地，玩家只需与胜利者交战，失败的一方在本次天下统一中将不再出现。本模式中战胜每一个对手都可以获得战利品，而完成了一个角色的天下统一之后将会获得该角色的第二套服装和相应称号作为奖励。自由模式同无双系列一样，可以任意选择在故事模式和天下统一模式中出现过的战场进行战斗。大武斗会模式类似与 Copcom 另一款人气大作《新鬼武者》的一百层幻魔空间，每个武将通过大武斗会第 50 层会获得该武将的最强防具，100 层则会得到最强武器。这一设定可以说是谋杀玩家时间的最强武器，大武斗会难度比较大，需要玩家把级别练的足够高才能去挑战，玩家练一个角色本来就要花很长时间，再加上通过大武斗会的 2 个多小时，BASARA2 的耐玩度通过此模式马上上升了不止一个档次。

《战国 BASARA2》在武器设定方面和无双系列有很大的不同，无双类作品除了最后一把最强武器需要在难或以上难度的特定关卡满足特定条件入手外，其它武器都是在战场上通过宝箱和打倒武将后掉落的武具箱获得，选择难度越高掉落武器的质量就越高，对于这种设定除了最强武器的取得很有挑战性外便没有什么亮点，玩多了难免有些乏味。《战国 BASARA2》在武器取得等诸多方面相比无双有了很大进步，在本作中每位角色总共拥有 8 把武器，除了初期装备的第一把武器外其他武器必需通过战场上的武具箱或商店购买的方式取得，新取得武器的等级全部都是 1 级，玩家需要通过不断战斗来让自己的武器升级，武器最高等级为 100 级（LVMAX）。同无双类似，BASARA2 的武器也有属性设定，但相比《战国无双》本作在属性方面需要改进的地方还有很多，在战国无双中玩家通过武器属性可以给予敌武将巨大伤害，不同属性武器有不同的用法，这就使得游戏的技巧性和耐玩度更上一层楼；而在 BASARA2 中却很少有带属性的武器，并且属性完全固定在战场上的作用也不是很大，给人一种可有可无的感觉。防具是 BASARA2 新加入的全新设定，这一设定在无双系列中从未出现过，可以说是 BASARA2 进行的一次探索性尝试。在游戏中每位角色拥有三套防具，它们的取得方式和级别设定与武器并无二致，防具的最大特色在于不仅可以提升角色的防御力，同时根据防具的不同武将的着装会产生一些变化，这不但能让玩家们配合 2P 服装去按自己的喜好装扮武将，而且无形中增加了游戏的乐趣，只要 Capcom 将这一系统不断改进，相信 BASARA 系列将更加好玩。

BASARA2 中加入了金钱和婆娑罗屋这一设定，在战场上玩家通过打倒敌人和宝箱获得金钱，战斗结束后玩家可以利用这些金钱到婆娑罗屋里消费。在婆娑罗屋里玩家可以购买角色的武器防具以及提升角色能力的物品，还有一些贵重的特殊道具也只能通过购买获得。钱在本作中的地位可谓相当重要，有了钱玩家可以迅速的陪养出一位强力武将，但在战场上用常规打法获得的金钱显然无法满足我们的需要，这也是为什么会出现"浓姬最速赚钱法"和"竹步半兵卫爆强赚钱法"之类秘技的原因。

《战国 BASARA2》加入了 BASARA FEVER 这一设定，在战斗中玩家只要打出 100 连击，被打到的敌人身上就会掉出小判，而 200 连击小判数量会变为 2 倍，300HIT 是 4 倍，只要超过 400HIT 则会到达最高的五倍。连击数到达一定数值时游戏中会出现"READY""FEVER"等评价，随着连击数的上升评价也会不断上升，这样的设定让我们想起了 Capcom 的令一款王牌大作《鬼泣》系列的连击评价系统。

称号收集是为了满足玩家的收集欲望和增加游戏耐玩度而新加入的全新系统，本作一共有 54 个称号，这些称号都是在天下统一模式中使用特定人物或完成限制条件而入手的，其中不乏入手条件极为苛刻的称号，像财宝ハンター，智勇双全の将这两个称号要达成的话不下一番工夫是拿不到的。得到称号后会根据取得称号的难易度得到相应的称号点数，称号点数不仅关系着新角色的加入，一些特殊道具也是通过称号点数获得的。 称号收集系统设计新颖，能大大提高游戏的耐玩度以及延长玩家的游戏时间，其中几个要求苛刻的称号也成功的增强了游戏的挑战性，希望 Capcom 能在 BASARA 新作中完善该系统，使称号收集变得更加有趣耐玩。

本作的技能和 1 代相比有了长足的进步，可以说 BASARA 的系统在 2 代已经基本成熟了。1 代中人物的固有技普遍只有 5 到 6 个，而在 BASARA2 中角色的固有技数量不但增加为 7 个，而且实用性也提高了很多。BASARA2 加入了战极魄力这一设定，很多玩家刚接触这一系统后马上就会连想到了《三国无双 4》中的觉醒系统，在无双 4 中玩家在战场上获得觉醒印后可以在任何时候发动无双觉醒，此状态下玩家的无双槽会自动加满，攻防也会变为平时的两倍并且会自动取消受攻击后的硬直。BASARA2 的战极魄力和觉醒系统极其相似，当玩家完成百人斩后战极魄力槽会进入第一阶段，玩家可以随时使用战极魄力，在战极魄力状态下受攻击后的硬直取消，攻击力防御力和攻击频率将得到显著提高，在此装态下发动 BASARA 技将获得更强的杀伤力。随着角色等级的提升战级魄力槽也会升级，最大为三级。前作中随着角色等级的提升 BASARA 槽会上升为两格，也就是说在 BASARA 槽满的情况下可以连放两个 BASARA 技，本作中的 BASARA 槽被减少到一个，而且上升速读也变的相当缓慢，但威力得到了较大的提升，这就使武将们的 BASARA 技变成了货真价实的必杀技。

关卡

在前作中玩家能够选择的战场数只有 18 个，几乎是一个势力对应一个战场，如此贫乏的战场数量很难满足玩家们的需求，也是前作几大败笔之一，而在 BASARA2 中关卡数量暴增至 48 个，这么多的战场就算是无双系列除了《三国无双 3》的战场数能与其抗衡外无人能敌，由此也充分证明了 Capcom 对广大玩家的诚意。BASARA2 的战场设计继承了一代的华丽风格，很有意境，每个战场的景色都像是充满了诗意的水墨画，在如此美景中游戏不禁会使人暂时忘却现实中的烦恼而全身心的投入到游戏中来。

人设



《战国 BASARA2》对人物的刻划相当出色，不拘泥于历史的设定使开发者可以放开手脚大胆的设计他们心中的战国猛将。前田庆次在本作中长的相当帅气，性格也很开朗，战场上的他手拿巨大的超刀朱枪是那么的勇猛，Capcom 向我们诠释了一个与《战国无双》截然不同的前田庆次，把历史中那个文武兼备才貌双全的前田庆次很好的展现在了玩家面前。伊达正宗满口标准流利的英语，酷酷的表情和帅气的动作不禁让我们想起了鬼泣中的魔人旦丁，战场上手拿六把刀用略带沙哑的嗓音喊出那句经典的“Are you ready”时，我想伊达正宗这一型像早已深深植入玩家的脑海里以致于一有人提起伊达政宗我们马上就会想到 BASARA2 中那个手拿六把刀的酷酷的家伙。美丽的浓姬不仅有美丽的脸庞和诱人的身材，那一身红黑色的和服和她简直就是绝配，战场上的她手拿双枪是那么的潇洒，举手投足间我们有能深深感受到浓姬作为一个女性柔美的一面，不经意间的回眸一笑那无瑕美玉般的脸旁让人久久不能忘怀。随风而来乘风而去的长曾我部元亲向我们诠释了一种另类美学，不拘小节的他手拿锚枪奔驰于战场之上，开朗的性格使他无牵无挂，也许这就是我们心目中完美的海盗形像。体型巨大的丰臣秀吉拥有硕大无比的双手，战场上

那带有杀气的目光吓倒了一片又一片的敌人，而那强大的战斗力也足已以一骑当千，可谁又知到在那冷酷表情之下的他为了让人民过上幸福的生活不惜和他的军队一起走上讨伐信长的漫长征途。《战国BASARA2》中对每个角色的刻划都是那么的生动传神，每个战国猛将的飒爽英姿都完全留在了玩家们的脑海中，伟大的 Capcom 向我们诠释了一个又一个理想中的战国猛将。

音乐

《战国 BASARA2》的战场音乐相当优秀，在如此激昂的音乐中痛快的斩杀敌将体会一骑当千的快感真是让人热血沸腾。本作的片头曲是由日本当红人气组合 HIGH and MIGHTY COLOR 演唱的《DIVE into YOURSELF》，这首歌虽然听起来也十分劲爆，但和一代中由 TMRevolution 演唱的冲满无限激情的《Crosswise》比起来，《DIVE into YOURSELF》显然还欠点火候，当在战场上装上特殊道具热唱琵琶时背景音乐就会变成《DIVE into YOURSELF》，但很难再有一代听《Crosswise》战斗时那样热血费腾的感觉，我认为这也是 BASARA2 唯一没有超越 1 代的地方。战国 BASARA2 的片尾曲是由前日本大无限乐团主唱伴都美子演唱的《Brave》，这首歌相当好听也算是弥补了片头曲的不足。《战国BASARA2》的声优阵容是超豪华的，像保志总一郎，石田彰，石野龙三，中原茂这些声优在日本都是一线声优，他们有一个共同特点就是似乎都为高达系列配过音，特别是保志总一郎和石田彰，他们分别是高达 Seed 中两位男主角基拉大和与阿丝兰的声优，看来 BASARA 的声优选用是铁定要走 Seed 路线了。

恶搞

要说《战国 BASARA2》与无双系列最大的不同就是无双系列比较尊重史实，不管人物的造型还是剧情都有一定的历史依据；BASARA 恰恰相反，所有人物的设计和剧情安排基本和历史扯不上关系，而且游戏中的恶搞成分无处不在，充分表明了 BASARA2 的开发者们将恶搞进行到底的勇气与决心。恶搞确实是 BASARA2 的最大特点，在游戏中我们不时的会被里面的恶搞成份弄的笑破肚皮。在前作中本多忠胜被设计成全身盔甲而且不会说话，简直就是一个机器人，由于他的眼会发光还会放浮游炮，很多玩家都亲切的称他为本多高达，其实本多的移动方式和体形最接近大魔，所以我一般叫他本多大魔。在 2 代中制作人可能觉的本作的声优走的是 Seed 路线于是彻底恶搞了 Seed 一把，我想玩过本作的玩家绝对不会忘记本多高达为救家康出击的那段 CG，简直就是 Seed 中 Strike 从大天使号出击的散装光盘。本作的恶搞剧情无处不在，比较经典的像阿松上演的美少女战士变身，扎比教主种的爱之蔬菜，明智光秀那变态的笑声，春日和上杉谦信在沙滩上的那段打情骂俏等等，这些恶搞给无数玩家送去了欢乐，也许游戏中一个微小的细节就足够玩家笑上半天。也许你不喜欢这么恶搞的战国游戏，但不可否认 BASARA2 凭借着不拘泥于历史的人设和无处不在的恶搞确立了自己的特点，完全摆脱了无双的阴影，现在的 BASARA 正在被越来越多的玩家所接受。



当然，作为一款游戏《战国 BASARA2》虽然得到了广大玩家的认可但存在的缺点还是比较明显的。首先是不能双打，现在大多数玩家都是一个人在家打游戏，多人同乐的情况越来越少了，游戏公司为了生存自然跟随这种大潮流走下去，这也是为什么会涌现出大量各类型单机游戏而双人或多人游戏越来越少的原因。但毕竟从目前的情况来看双人游戏还是有很大一块市场的，对于无双类游戏来说，双打不仅能够比单人游戏吸引更广泛的购买者，而且双人游戏本来就是无双类游戏的一大卖点，玩家通过两人配合完成任务的那种成就感和双人游戏延伸出的很多特殊打法都会大大提高游戏的技巧性和耐玩度，BASARA2 没有双人模式势必会在耐玩度和游戏性上略逊无双系列一筹，算是本作最大的遗憾。当然 BASARA2 作为一款快餐游戏，如果做成双打游戏开发费用则会大幅上升，BASARA 还没有无双那样的影响力，如过销量没有保证开发金很难回垄，再加上双打也许会影响到游戏的画面，权衡利弊 Capcom 放弃双打也是可以理解的。其次，前作中除了 CG 动画，在包括胜利庆祝在内的所有即时演算中，游戏人物在对话中嘴是完全不动的，这次的《战国 BASARA2》完全继承了一代的优良传统，所有人物的嘴依然是一动不动的，这完全是一种偷工简料降低游戏成本的行为。当玩家看着自己喜爱的武将在即时演算中摆出各种姿式但嘴却一动不动时，那种感觉就好像是吃面包噎着了一样相当不爽。如果 BASARA2 是一个小厂出品的游戏，那么出现如此偷工简料的行为还情有可原，但做为动作游戏老厂的 Capcom 竟如此对待一款让玩家期待已久的游戏可以说是一种不负责任的表现，这同样也是 BASARA2 中我唯一不能接受的地方。再次，我们可以想想无双系列作品每代的画面都有不同程度的提升，而且全部人物都会被重新刻画一遍，但在《战国 BASARA2》中除了新加入的角色以外，全部一代登场武将的造型完全被保留了下来没有做任何改动，而且游戏画面和一代相比也基本没有什么提升，虽然人物的技能有所变化还加入了新的模式和新的系统，但没有那种《战国无双 1》到《战国无双 2》般质一样的飞越，更像是战国 BASARA 的加强版，这一点 Capcom 还要多向光荣学习啊。

《战国 BASARA2》的打击感和一代相似，虽然比《战国无双》系列稍强，但对于出品过《鬼泣》《鬼武者》这些拥有超强打击感的 ACT 老厂 Capcom 来说，BASARA2 的打击感显然还有所欠缺，

希望在 BASARA3 中我们能享受到《新鬼》一样出色的打击感。《战国 BASARA2》虽然凭借出色的人设，华丽的技能以及让人捧腹的恶搞剧情确立了和无双完全不同的游戏风格，但我认为 BASARA2 在创新方面还有待加强。比如在 2 代中新加入的核心系统战极魄力虽然很实用但很像三国无双 4 中的觉醒印系统，这样的新系统没有太多的新意而且难免会有抄袭无双的嫌疑，希望 Capcom 在 BASARA 新作中能加如更多完全原创的新系统。在增加耐玩度上 BASARA2 虽然新加入了大武斗会，但大家可以回想一下今年年初在《新鬼武者》中出现的百层幻魔空间，虽只有 5 个人也就是下五个一百层已经令广大玩家头疼不已，而在本作中要下 22 人的一百层，就算有最强防具和最强武器做为动力，就算是 BASARA 的狂热爱好者恐怕也会在这种重复劳动中失去对游戏兴趣，更何况我们这些普通玩家。在《三国无双 4》中通过无双觉醒玩家可以从中变化出多种多样的打法与技巧，而且 C 攻击的设定也很优秀，可以让玩家在每场战役中都能使用该角色的所有技能从而派生出多种多样的连击方式；而在《战国无双 2》中武器属性的设定使游戏的耐玩度和无双攻击的爽快感得到了大幅提升。反观 BASARA2，由于固有技是通过 L1 切换的，这就导致游戏为了避免固有技切换次数太多而影响到玩家的操作不得不把固有技的携带个数定为两个，在战场上无法使用武将的所有技能本来就是件很遗憾的事情，而且固有技携带数量过少还直接限制了战场上玩家所能使出的技能配合种类和攻击花样，虽然通过 L1 且换固有技是个新颖的设定，但其存在的鄙端也是显而易见的，希望以后的 BASARA 新作能针对固有技系统的这一缺陷进行一下改进。最后我想说的是关卡设计，《战国 BASARA2》的关卡设计我个人感觉过于简单，基本上每一场战役都是 BOSS 在战场的最深处等待着玩家，而玩家只需要通过不短杀敌到达 BOSS 处斩杀 BOSS 过关即可，这样做虽然能让玩家充分感受杀敌的快感不用去考虑太多战场上的其他因素，这也算是 BASARA 系列的一大特点，但相比无双系列那种战场上的紧张感和友军的重要性就变的荡然无存。当然我不是说 BASARA 的战场设计就很差，只是还有一定的改进空间。

展望

《战国 BASARA2》自从发售以来就凭借其华丽的技能，不拘一格的人设和恶搞的剧情给所有玩惯了无双系列的玩家带来了完全不同的游戏感受，而其出色的打击感和一骑当千的爽快感也很快得到了玩家的认可和接受，《战国 BASARA2》在前作的基础上针对耐玩度不高，人物太少和系统简陋等缺点做了最大程度的改进，使 BASARA 更具游戏性和竞争力，可以说《战国 BASARA2》已经成为无双系列最强劲的挑战者。虽然《战国 BASARA2》在很多方面和无双这个发展多年系统已经非常成熟的系列相比还有很多不足之处，但我们应该看到 BASARA2 在动作的华丽程度和爽快感等几个方面已经赶上甚至超越了无双系列，我们有理由相信只要《战国 BASARA》能在新作中针对自己的缺陷不短进行改进的话，将来 Capcom 的《战国 BASARA》系列一定可以成为像无双那样的一线大作。

全新的猎人，全新的世界，感受＜怪物猎人 2＞的点点滴滴

圣光之翼

本文献给所有喜欢＜怪物猎人 2＞及热爱这个系列的玩家们

本文原载于＜游戏批评－2006 夏季号＞
文字版权归《游戏批评》杂志及作者共有，严禁转载

作者：　　圣光之翼
游戏时间：300 小时以上

前言

期星盼月，时过前作一年，总算盼来了＜怪物猎人 2＞这款望眼欲穿的续作．先前从各种媒体传来的种种消息，如新增的武器种类，各色各异的怪物，全新的任务模式，以及厂商＂可以玩 500 小时＂的口号......这些让人热血沸腾的东西如今终于都捧在了自己手中，还等什么呢，打开 PS2，手拿猎人的手柄，再次投入到原始而又充满韵味的狩猎生涯中去吧．

虽说业界普遍有＂二代最高＂这个不成文的传统，可发售前我还是有不少忧虑，到底 2 代能进化到何种境界呢？想想 MHG 的例子，无非就是加入少许新怪物，新武器，在训练所上多做点文章，纯靠收集来延长游戏时间，虽说也乐此不彼，但时间长了也不免厌倦．怀着这种担心开始了新的猎人之路，可随着游戏的进行，就发现自己的想法完全是多余的......

全新的猎人，全新的世界

创建好中意的主角，进入崭新的村庄，第一个感觉就是----好大的场景啊，和一代那个小村子比，简直就是一座小小的城市，而且人物性格也鲜明了很多．热情好客的村长，说话＂喵呜喵呜＂摆地摊的小白猫，可爱的酒吧女，豪爽力大的船大工，教徒严厉而又热情的工房老奶奶，从不知疲倦的挖矿工，以及那冷艳又神秘的龙人族姐姐，在猎人的拼杀生活中同时与这些生动的人物打交道，给这个＂生存＂为主题的世界带来了不少的人情味．盘突南增树

而且要更好地狩猎，还要与他们搞好关系，好感度的设定让人不能像以前一样一味拼杀，协助完成任务，提供素材投资，帮助建设村庄，提升村子等级以推进剧情，好感度高了对方就会请客吃饭，增加数值以更好地完成任务.......这些与 NPC 交流的要素很好地表现出了＂在这个原始残酷的世界，只靠自己一个人是不够的，大家齐心合力才能在这个世界生存下去＂的核心主题．

不得不赞叹本作的画面，据说很多场景都是制作人员亲临某些实地参考制作出来的，全 3D 勾勒出的美丽背景之精细，几乎可以以假乱真，加上本作新加入的日夜之差，表现出的效果也让人赞不绝口．以新场景雪山为例，山下宁静的湖畔，绿草衬托着清澈碧蓝的湖水，遥望远处巍峨的雪山顶，让人心旷神怡，夜晚五颜六色的极光更添了一份神秘与凄美．慢步到山上，那白雪皑皑的背景配合天上飘动的纷纷雪花，极好地体现出了这种冰天雪地的极寒气氛．

又如＂生物的乐园＂密林，幽静的树丛中生长着参差不齐的灌木，很好表现出了＂野外＂的感觉．旁边蔚蓝的大海一望无际，远方的小岛貌似世外桃源．夜晚的暴风雨夜海滩又预示着危险的来临，狂风暴雨中降临的古龙带来的震撼与压迫即使手持封龙剑也同样挥之不去，那种雾蒙蒙的效果可以说把肃杀的气氛推到了顶点．

还有昼夜分明的大沙漠，潮湿充满毒气的沼泽，炎热黑暗的火山，高耸空灵的古塔.......一幅幅充满特色的场景展现在我们面前，地图鲜明程度几乎可以让我们画出来，本作的场景设计之美妙可以说是我见过的游戏中最好的.

自由灵活，多姿多彩的任务模式

怪物猎人系列是以任务为游戏单位的，只有接受任务才能出村打猎．前作有不少抱龙蛋，杀昆虫之类的非 BOSS 战的小任务，可并不讨巧，单做为一个任务比较单调，很多打过一次就不想再打了．本作全新的主支线混合任务系统很好地解决了这个问题，BOSS 战的任务中附带一两个支线任务，例如钓鱼，搬运飞龙蛋，挖矿什么的，可做也可不做，很多就在主线任务途中顺便完成了，这样可以主线任务变得更有趣，同时再也不必为那些不愿意做的任务而烦恼，一举两得．而且完成支线任务就有相应的报酬，只想要支线报酬的话大可只完成支线后走人，省时省力，这种任务模式保证任务数量的基础上提升了很大自由度，个人认为非常成功.

另外不只酒馆的任务，还有村子里各个人物的委托任务，关系到好感度问题．还有重要的推进剧情的红色委托任务，如古龙讨伐，都要在特定的人物手里接到．新增的三个季节轮换决定任务种类更是真实反映了猎人世界的生态，任务也有规可循，这么多形形色色的任务，交织成了猎人真实的生活，让人觉得无比充实.

形形色色的怪物，猎杀与斗智斗勇的战斗

既然是以原始狩猎为主题的游戏，自然缺不了各色各异的怪物，以前作打下的基础，保留了飞龙等经典怪物种类，大幅强化了古龙和牙兽等怪物种族，使怪物的种类有了很大丰富．其中有一些怪物给人留下很深的印象.

如本作的＂形象代言人＂风翔龙，开场动画中着实风光了一把，风雨中傲视群雄的身影就让人知道不是省油的灯，游戏中那改变天气的能力和迅雷般的行动力以及很早的出现打得很多人找不着北．话说这头龙呼风唤雨，每次出现必定携带狂风暴雨，雪山上更是暴风雪刮得看不清视线．真正打起来它身上的护身风让很多猎人头痛不已，虽说破掉护身风后实力打了不少折扣，但风炮的咋舌威力仍然让人小视不得．后面依次出现的炎王炎妃龙的强横，麒麟的小巧玲珑，老山龙的庞大孤傲，以及霞龙的诡异莫测，对比前作中无比风光的飞龙们，让人不得不感叹＂强中自有强中手＂.

另外怪物中不只有龙，雪狮子和桃毛兽一族让人知道了龙族称霸的世界也有野兽的一席之地，初期的野猪王更是被喻为新人杀手，无数新猎人的第一次猫车都献给了这头猪爷爷．螃蟹一族同样出彩，沙漠的盾蟹王不知粉碎了多少初到沙漠的热血猎人的心.....另外前作的所有怪物也都全数收录，并重新调整了一些招数，并把前作网络版中才有的亚种们也都加了进来，虽说有充数的嫌疑，但丰富一下怪物的特色也不是坏事.

值得一提的是前作无比风光的雄火龙本作成为隐藏 BOSS，历尽千辛万苦见到后，被其夸张的攻击力踢回猫车时没有恼火，有的只是感动，这是为什么呢？也许是＂飞龙之王＂留下的震撼太深的缘故吧.

怪物猎人本身是个网络游戏，可区别众所周知，没有等级之分，有的只是自己技术的提高，装备的提升只能起到一部分作用，只有不断地与怪物战斗，吸取经验，熟悉打法，才能从本身提升自己的所谓＂等级＂．从一代过来的人都不会忘记鏖战雄火龙时的艰辛，从一开始被火龙追杀到后来去追杀火龙，其间的扑街次数绝对少不了，但换来的是向高级猎人进步的过程，这也是雄火龙让人难以忘却的原因吧.

本作由于怪物众多，扮演这种角色的比比皆是，如前面说到的野猪王，不少人一开始都被其撞得晕头转向，可熟悉打法后轻松得就像宰猪一样．又如后面的水龙，攻击力和范围之 BT 让人无语，仔细钻研后

终于通过时的喜悦难以言表......还有以后的风翔龙，雌火龙，角龙，甚至被称为黑爷爷的黑铠龙，都不是不可战胜的，要对付更强大的怪物，就要先战胜自己.

风格迥异的武器种类

怪物猎人的另一大特色就是形形色色的武器装备，即使有再好的技术，没有一身实用的装备也是不行的．本作在一代的基础上新增了 4 种武器，其中发售前就大力宣传的太刀实在很拉风，华丽的斩击动作吸引了一大票猎人去使用，虽然后来实践证明有些华而不实，不过有见切技能后还是得到了不少人的青睐．炮枪的加入使得冷热兵器结合成为现实，边刺边轰的打法及龙击炮的强大威力很受一些高手的欢迎．而弓的灵活和不受弹药限制的特点甚至有取代弩的远程地位的趋势．至于狩猎笛，由于要线上合作才能发挥出真正价值，这里就不繁述了.

前作保留下来的武器也都做了一些调整，比如片手剑拿刀状态能做很多事，变得更加灵活，攻击范围也大了不少，大刀新增的蓄力斩让豪快斩杀中又多了一分策略性，蓄满劈中爽快度满点，重弩的自动防御让狙击爱好者们不再害怕偷袭，而前作很受高手们欢迎的骑枪这次被弱化了一些，也许是出于平衡性的考虑，攻击硬直长了不少，不过配合防御性能向上的技能的话仍然是稳扎稳打爱好者们的首选，总之，每个猎人都能在这么多各色各异的武器中找到自己的最爱.

用特色各异的武器对付不同的怪物也是有很多讲究的，同样一头怪物用这种武器很难打而换另一种也许就很容易。例如大剑这种攻守一体的斩击武器对付火龙之类很方便，可要拿去砍黑铠龙这种全身硬邦邦的家伙只能吃力不讨好，反过来换作锤子之类打击系武器砸黑铠龙很快就能让其破甲而亡，而要去对付冲撞像开火车一样的雄火龙肯定会死得很惨。另外如雪狮子牙要火属性武器才能断，飞龙尾巴只能斩击断掉等等特定限制的也在客观上要求掌握多种武器。就算是本作中公认的泛用武器片手剑也有攻击高度不够的缺点，所以，猎人公认的守则是---全武器制霸。

装备，刷宝，RP，怨念？

武器和怪物种类的丰富，同时带来了大幅增加的装备种类，保留了 MHG 中大受好评的装备技能自由搭配，诞生了数不胜数的搭配花样，新增的装饰品又增加了技能搭配的无限可能性．防具的升级改造及 SU 转化也使得一套防具发挥出更广阔的作用，打造出一身究级华丽的武器装备是所有猎人的梦想，这样，就使得无数猎人们前扑后继，忘我地投入到刷宝的光辉事业中去......

从怪物身上剥取素材，挖矿，捕虫，钓鱼......这些丰富的要素都极大提升了 MH 系列的可玩性和耐玩性，也很容易乐此不彼．不过，有很多素材得到的概率是很低的，而不少装备需要的这类素材偏偏很多，这就不得不去反复地去刷，刷了一遍得不到，得不到再去刷......反反复复，没日没夜......

例如＂著名＂的雌火龙棘和逆鳞，有人打了不到 10 头就拿到好几个，有人却刷了 50 多头一个也没有.......几率这个词很难解释，RP 问题同样解释不清，这就产生了一种所谓的＂怨念＂的东西，弥漫在猎人中间，所以吗，想全装备收集的话，就要有＂怨念＂的觉悟呀～

更为甚者的是某些几乎所有猎人全部怨念的玩意，如号称单机第一大怨念物的＂钢龙爪＂，破翼后 8% 的入手几率犹如 0.8%，无数人刷了几十只上百只手里的也只有寥寥几个，而单机最强龙属性大剑灭一门偏偏要 10 个，再加上钢冰枪钢龙套，可怜的风翔龙从形象代言人一下沦落成了刷爪刷钱的材料，一遍又一遍地被砍倒在猎人的刀下.......又如几乎每件强力装备都要很多的＂红莲石＂，火山那两个矿点低得发指的几率让人抓狂，还有极彩色毛，毒鸡头，怪鸟耳，一角龙心脏......几乎每种怪物都有的一两种 RP 物品迫使我们不得不周而复始地去刷宝，过程虽然很辛苦，但每次得到梦寐已求的东西时的那种心情绝对有种＂值了！＂的感觉.

另类特色的训练所

前作 MHG 中作为新要素主打的训练所本作只有不多的几个任务，而且由于本作新要素太多让很多人忽视了这个部分，不过做某些装备要的材料还是必须得挑战这些任务才能给的。

训练所规则和前作基本相同，仍是用配给的几种固定装备来挑战，通过现场收集材料充实自己的实力，难度并不高，玩过前作的人应该都能轻松过。斗技场则是新增的一个模式，与训练不同的是单挑 BOSS，可以尝试平时不怎么用的武器来玩玩。其实训练所的敌人全都弱化了不少，只要熟悉打法都很简单，这个模式主要还是收集各种硬币及挣点数换奖品为主，网络版还可以饲养自己的怪物来联网对战，不过这点国内玩家就很难体验到了。

激动，遗憾，期盼

期盼一年等来的这款作品，达到了应有的高度，完全超越了前作，不过白玉微瑕，本作还是有一点不足的.

比如最明显的怪物重复问题，某些个亚种与原种区别并不大，也就换个颜色，皮更厚一些，招数只有少量变化，更无奈的就是角龙一族，一角两角白角黑角的攻击行动方式几乎完全一样，打多了很容易厌烦，让人不得不怀疑制作商有充数的成分在内. 还有就是任务中途不能随时退出了，要回到起点才能退出，有时会觉得很麻烦。

再有就是不得不说的，作为一款网络游戏形态的游戏，网上多人合作一起杀怪的乐趣是单机无法比拟的，可惜的是国内能拥有此种条件的玩家少之又少，而 5 星以上的上位任务都是网版的，好在可以借用金手指替换出来一个人爽一把，但独乐乐终究不如众乐乐，对此我们大多数玩家就只有望洋兴叹了......

以上这些都是鸡蛋挑骨头，丝毫不影响 MH2 成为一款让人难忘的超大作，因为这个年头，能让人玩到两三百个小时仍乐此不彼的游戏太少了，我周围的很多朋友游戏小时都是以百为单位计算的，如此优秀耐玩的游戏没有理由不细细品位个透彻. 来吧，拿起你的剑，为了猎人的荣耀，向着前方咆哮的古龙，去挥洒汗水与青春吧～ ^^

九十九夜的诺言，以及次时代无双类游戏的进化。

彩虹泪霜

水口哲也在去年的 GDC 上，作关于九十九夜的介绍的时候，说过这样的话：首先，我们要提高动作游戏的质量，使之符合次时代游戏的要求；其次，我们追求一种新的剧本模式，在游戏中让玩家从不同的侧面来体验游戏。

水口哲也还真的是抓住了这个游戏为数不多的两个亮点。九十九夜在游戏的其他方面没有任何的可以称道之处，游戏画面在同期的 XO 作品中只能算是中等，女性角色乱发穿胸（似乎从机能上说 XO/PS3 这一代还是无法完美的把飘逸的长发表现出来，那么就请适当的投机取巧掩盖问题，头发从后背进入身体再从胸部长出来看上去真得很不舒服啊，女主角把头发扎起来不就挺好么），粗陋的树木以及浆糊一样的水（尤其那个罗丽出大招的水，不但难堪而且拖慢严重）描绘让人大倒胃口。游戏的关卡设计基本没能达到无双系列的水平，对场地的利用和各种物品的摆放都不如无双中的来的舒服，也许毕竟这是试验性的作品吧。而且游戏的总体关卡数量如此之少，过快的通关让人感到遗憾，游戏不能双打，不能联网，又少了不少的乐趣。游戏的策略部分直到全部通关我也没有发现有任何存在的必要性，反而是一个制约通关评价的累赘。你所能控制的少得可怜的友军对总体战局几乎没有影响，大量的其他游戏角色（战友）率领的小兵确实能对游戏进程产生影响，可惜这些人我又无法控制。游戏的难度也比较低，大量的招数设计的好处就是，管你怎么一通乱按都有很大的可能使出华丽连续的招式，配合上满屏幕乌鸦鸦的怪物，很是爽快。不过呢，爽到人多的时候，这个游戏就该开始拖慢了。直到看到游戏最后的感谢名单我才发现游戏居然使用了物理引擎，于是努力回想到底什么地方体现了高超的物理特性。在反复通关攒分看原画设定的过程中，我终于发现了两个能充分体现物理引擎使用的地方。其一，游戏中的小兵们虽然在地上跑起来动作很傻，但一旦被轰飞之后，落地的过程，动作非常自然，包括落地后的肢体摆放，绝对的流畅，我相信这应该是物理引擎的功劳之一。其二，游戏中设置了滚石，这也是为数不多的你可以和关卡互动来伤害敌人的方法。这些石头的滚动看上去也很自然，也许不太容易用语言怎么描述出来，但看上去的感觉确实和之前其他游戏中那些设定好的动画表现的滚石差别巨大。不过无论如何这个游戏总体依然很普通，能把这个游戏从一个平庸的试验性作品的死亡线上挽救回来的，确确实实是在于水口哲也提到那两点。



第一点，关于他们要提高所谓的动作游戏质量。在之后的 GDC 演讲中，这一条被具体明确为：和很多很多人对战。他们说，在传统游戏中，你和一百个敌人，至多 500 个战斗，而这里，我们要和上万的敌人战斗。

这是一个挺诱人的话题，至少在我看来是。一对一那是格斗游戏，一对多是普通动作游戏，一对很多就成了无双类动作游戏，也许可以称为割草游戏。随着同屏人数的增加，游戏的类型确实发生了转变。游戏设计的重点也随之发生了转变，一对一的格斗游戏设计的重点在于动作的细节上，随着同屏敌人的增多这一点越来越不重要，没有谁会在无双里去计算出招的祯数问题。随着同屏敌人的增多，大范围的行动和大范

围的攻击方式越来越重要。这样的变化中，杀阵的设计就是一个典型的例子，它需要合适数量的敌人配合，一个敌人无法杀阵，类似九十九夜这样面对成百上千的敌人杀阵恐怕也不是什么明智的选择。九十九夜的设计者也提别提到了这一点，比如 orb spark 大招作为例子，同时重伤大面积的敌人。现在摆在继续想开发这类游戏的公司面前的问题就是，**如果我们进一步增加同屏游戏人物的数量，能不能够导致产生新的游戏形态？这类游戏需要在系统设计上做什么样取舍改变，来适应并充分的表现这样的游戏的乐趣？**

首当其冲的，是游戏的视觉刺激。九十九夜确实在部分关卡的部分地段，成功的利用了同屏人数的优势，制造出了类似电影中古代或者奇幻世界中大决战一般的场景。比如葛布林城寨那一关开头的地方，有一个真的是成千上万的敌人从山坡上泰山压顶的气势冲锋下来，把玩家一下子淹没在中间，一个非常有电影感觉的片断。具体这个场景到底出现了多少敌人是不是真的达到了开发者所许诺的上万已经不重要了，因为这样多的人数，已经充分利用了一个屏幕的表现力，无论是近处画面的细节，各个方向上都和敌人的刀锋亲密接触的危机，还是漫漫延伸的层次感，远处山坡上依然不断有敌人冲下来的压迫感，都得到了很好的表现。确实，同屏 1 个人，10 个人，或者 100 个人都无法实现这一点。

第二个，视角。为了表现好同屏上万人的场面，格斗游戏的视角显然是不合适的。九十九夜在这一点上作的不是很好，游戏可以调节视角的高低远近，只不过只有两个档可以选择，而这两档视角之间的差别是在微乎其微。在我看来，都太近了。这样很多场面无法从最具有冲击力的角度的观看，平原那一关就是个遗憾，那一关的人数非常非常的多，但无论如何就是很难再出现类似前面描述的那样精彩的瞬间。想了半天，我以为，问提出在玩家的观赏角度上。葛布林城寨关卡的那个山坡制造了一个很好的舞台，而玩家的低视角刚好处在可以体验那种从高处压迫下来的气势的最佳位置上。想象一下相关的电影的战争场面，在描绘平原作战的时候，往往会出现航拍，俯视的镜头，来从宏观上展现战场的气势。九十九夜的视点根本没有办法抬到合适的高度，这导致在平原关卡中，玩家始终只能看到局部的场景，无法体会到整体。觉得这实在是一个遗憾。九十九夜的视角设计在丛林关卡中也表现糟糕，刚刚好被抬到了大多数树枝树叶所在的高度，常令人有一叶障目不见泰山的感觉。在抬高视角的问题上，一个可能的反驳是，过高的视角下玩家的操作细节无法掌握。那么我的回答是，对于这样的同屏超多人数的割草游戏，玩家的动作细节重要性很低，完全值得舍弃。



第三，动作的细节程度和范围。面对满屏幕密密麻麻的敌人，我最想做的事情是能够用某种攻击一次性的扫平他们，所谓的视之如草芥吧。在这样的情况下，我不会去计较我的刀剑砍到每一个具体的个体上的判定如何。而且如果在这样的情况下所能够使用出的招数都是只能针对一个一个个体敌人的话，即使动作再设计精巧恐怕也还是会让我觉得着急。想过如果把鬼泣或者忍龙那样扎实的动作套用过来的情况，显然单看动作本身，九十九夜相比之下简直就是小儿科，但在满屏幕敌人的具体环境下，过于精巧的动作的破坏力无法合拍，玩家打起来肯定会觉得太慢，太累。鬼泣或者忍龙那样的动作需要敌人，还需要空间上的配合（合适的敌人密度），满屏上万人的拥挤场面肯定会破坏那些动作

的节奏感。再回到上面的葛布林城寨那一关开头的地方，大量的敌人被砍杀之后吸魂积攒大招发出后，全屏的敌人瞬间配合着华丽无比的特效和掉帧拖慢灰飞烟灭，在这个游戏里，倒下的敌人会确实的留下满地的尸体，看到这样的尸痕遍野场景真的非常震撼。游戏里放大招没有手感可言，但又确确实实带来了很大的满足感。在某些连续技的最后几招里，也是同样的效果，虽然比起大招的范围要小很多，但依然是一次攻击几十个敌人，看看屏幕的动作就可以明白，这个时候玩家控制角色的武器实际攻击范围根本够不到有些被攻击中的敌人，如果用严格的动作判定去要求，这些夸张的连续技实在太肤浅了，但从实际的游戏效果看，却又很好的表现了九十九夜所需要的以一敌万的概念。所以我的观点是，为了更好的表现所谓的次世代下的同屏万人的场面，游戏需要设计一些新的弱化细节和个体判定，着重于对群体的判定和攻击效果的动作，来让玩家更好的体会这样的游戏。九十九夜中的大多数大招动作都挺好的做到了大的攻击范围力度和表现效果，如果说有什么改进需要期待的话，我希望这些大招也能加入一些判定，对于被攻击群体的属性和动作的判定，在大范围的层次上也复制出那些小范围精巧动作游戏的手感和技巧性，而不是简单的一发动就清屏。

第四，敌人出场在空间时间上的安排。虽然游戏可以标榜同屏万人作为游戏的卖点，但也不可能每一场战斗都那么多人，不然玩家很快就会审美疲劳。就九十九夜而言，感觉上，能够突出表现同屏高人数的战斗不是太多，而是不够，这方面的亮点太少了一点。大半的战斗，还是停留在了几十人的小团队战斗上。其实基本上游戏各个关卡的总人数都是很强的，但在空间和时间的安排上略显松散，无法融合起来产生震撼的效果，例如敌人延线铺开，却不知道相互支持，结果变成好几场小规模战斗被逐个击破，或者敌人隔一段时间就有增援，虽然说的是接踵而至但这个间隔没有把握好，不能给玩家带来绵绵不断的压迫感。如果能够有更好的配合以及更好的节奏安排的话，游戏不少关卡的难度的乐趣都会上升的。如果把游戏中为数不多的几个超高同屏人数战斗看成高潮所在的话，那么这个游戏的高潮之间间隔有点太长了，整体节奏略显沉闷。顺便罗索一句，这个游戏里的 Boss 战绝对是低潮所在，不过也不是游戏重点就是了。



第五，**敌人团体的 AI**。不同兵种可以看成 AI 设定差异比较大的个体。AI 和兵种配合倒不是什么和同屏高人数必然有联系的问题。但任何的动作游戏都希望能作出高质量的敌人 AI 和兵种配合。不过基于前面第三的原因，单兵 AI 不是类似九十九夜这样游戏所应该着重提高的地方，玩家不希望把更多的注意力集中到对付一个小兵上面去。我倒是希望在这样的大规模割草游戏中，敌人能表现出一定的团体水平上的 AI，比如适应玩家攻击方式的队形调整。比如这样的一个例子，喷水小罗丽 Tyurru 练到中期之后，最简单的水枪连击都如同机关枪一般，在半自动锁定目标特性的帮助下，一个小队的敌人根本无法近身，冲到半路就全部躺下了。让我略感失望的是，无论敌人有多少，它们也不会换一个方法比如包围，而是执著的从预先设定的方向上手拉手排排队冲过来，当然只能一个接着一个莫名的牺牲了。我所希望的这样的改进就是团体层次上的行动的 AI，我不关心具体某一个敌人是否会用细节的动作在水枪连击下生存下来，我希望看到的是整个比如一千人的团体，利用好自己人多的优势而不是个体皮厚血长生存下来。这是在较少人数的游戏中无法体会到的。可惜九十九夜没有这方面的表现。九十九夜在兵种区别上，给人留下印象深刻的依然是个体属性的差异，比如血多，攻击力强，速度快，防御敏捷等等。各个不同兵种在团体行动上并没有什么针对各自特性的而体现出的差异。这个团体层次上的 AI 应该是能够更好的利用全屏高人数的一个关键，上面的第五点，空间时间上的安排失策会导致游戏不能把总人数的量的优势转化为同屏人数的优势，而这里的团体 AI 低下则会导致游戏不能把同屏总人数充分转化为实际有威胁的敌人人数，玩家所面临的压力得不到相应的提升。不过这些敌人依然可以作为有效的被攻击目标存在，两者结合降低了游戏的难度和乐趣。当玩家看到无数敌人蜂拥而至的时候，如果完全没有紧张感而只是想到了很多靶子来了，那么这个游戏对于同屏高人数的特性的

利用可以说失败了一半。

第六，尺度层次差异。个人以为又是一个将可以很好的利用同屏高人数特性的设计方法。基本原理类似于指环王里的幽灵兵海淹死巨型猛犸象。巨型化的玩家控制角色可以天然的弱化动作的细节，拓展攻击范围。同时还因为你和敌人的接触面的扩大，可以增加有实际威胁的敌人的数量。随便瞎想一个例子，作为和敌人等体积的角色，敌人可以从四周和上方攻击你，如果都是近战兵器的敌人包围你，10 个有效的攻击点同时存在就很了不起了。如果你是一个大尺度的角色，敌人可以从四面八方和上下同时包围你（例如站在你身上），通过这样拉开的尺度层次差异，同时制造出几百甚至上千的有效攻击点都是可能的。同样如果敌人中有这样的角色，你所带了许多小兵也都可以充分的发挥上作用。九十九夜中这样的差异实在是完全没有，不要用风格来解释，这个游戏也不是重历史性真实的，它的角色设计完全可以再天马行空一点。

第七，合适的场景关卡设计。一个开阔的场景似乎是配合同屏万人游戏所必需的。九十九夜的几个平原开阔地的关卡都得到了足够的人数支持，可惜因为前面提到的视点原因，表现上有点可惜。一个比较特殊的例子是男女主角的最后一关在森林里面的场景。这个关卡几乎全部都是狭小的林间小路，乍一看完全不合适作为体现同屏超高人数压迫感的关卡。事实上也基本是这样，不过游戏还是很好的利用了这个迷宫一般的场景，这个关卡里远程攻击兵种和近战兵种的配合做的很出色，很好的利用了地形要素。不过有一个很有趣的事件，就是对暗夜军势的战斗，很短，但很刺激。想了想原因应该是，虽然暗夜军势的绝对数量和那满山遍野的葛布林无法相比，但在短暂的时间里，这个狭小的空间里，不使用大招的情况下能有效攻击玩家和能有效接受玩家攻击的敌人都基本和那个同屏万人场景的近镜头情况下相同。总体而言，九十九夜中，能充分体现出同屏高人数优势的场景偏少，也很单调。

同屏万人是次世代机能提升的一个重要宣传口号，九十九夜可以说是第一个专门针对这个特点制作的次世代游戏。从游戏的表现上看，这个优势的入门级的体现是很显然的，很容易的。但如何能充分发掘这个要素，发展出有针对性的新游戏性，而不是简单的"割更多的草"，甚至是新的游戏类别，还是有很多需要探索的地方。



然后再看看制作人说的第二点，在游戏中让玩家从不同的侧面来体验游戏。这个显然不是什么次世代特性，你要愿意在 FC 上也一样可以做到估计。这个特点虽然没什么新意，但在九十九夜中的应用还是比较成功的。游戏的多个人物的故事线相互补充相互印证，把这场战争的各个不同侧面都描写了出来。游戏中对于 Inphyy 的个性的反复多侧面的描绘，对于 Dwingvatt 及其族人的历史的交代，以及最后一个隐藏人物ビグバグ的故事补完都算是剧本上亮点了。尤其是最后的ビグバグ，事实上随着游戏的进行，在经历了一场一场的战斗之后，我确实越来越有想了解这个大怪物到底是怎么个来头的欲望。除了在整体的剧情安排上

的出色之外，游戏的动画过场部分非常注意对表情细节和场景中那些群众演员们的角色的刻画，又让剧情的深度和感染力增加了不少。让人有点寒的是水口哲也谈到这样的剧情结构的灵感来源，居然是 911 事件，对于这场灾难的不同立场的报道让他深受启发，所以他希望能在自己作品中从不同的视点去看待战争这个东西。真不知道这番话让参加 GDC 的老美听着会有什么感想。另外他认为电影无法有这样的表现方式，而游戏可以。实际上无论文学作品还是影视作品，应该都是可以的，电影之所以通常不会这样去拍，那是因为这个结构的冗余信息量实在太大，观众肯定会在反复同一场面前沉默或者爆发，而游戏的参与感转移了玩家的注意力而已。其实九十九夜的叙事并没有太多的利用到游戏媒体的最大优势：交互。



成为保罗•马尔蒂尼—评《北欧女神传 2》

tj32rui

成为保罗•马尔蒂尼—评《北欧女神传 2》
玩家们面对《北欧女神传 2》（以下简称《VP2》）这款游戏时，很难把她和前作割裂开来，恰恰相反，续作能在多大程度上继承和发扬一代传颂至今的良好口碑，成为了玩家们最大的期待。厂商似乎也为了方面玩家们进行对比，还特意赶在新作上市之前把一代又翻炒了一遍。当实际接触到《VP2》时，在那既熟悉又陌生的场景中，不免让人产生往昔回朔，不知今夕是何年的错觉。剧情的平庸表现，战斗系统的强大发挥，战魂的有名无实，让这款被寄予希望的作品中衍生出了许多的争议。

剧情—谁附了谁的体？
本作在剧情上采用了前传的形式，这样做一方面可以使本作独立成章让新玩家更直接体会到故事的表象，另一方面也为宏大的前作中某些语焉不详的情节提供了按图索骥的线索，梳理一下来龙去脉。这样做的出发点虽好，可结果却并不理想。亚琉哲，布拉鲁斯，理查德，甚至是最后出场的雷纳斯，这些配角和反派出色的完成了向导的作用，与前座建立了联系，可是两位主人公阿丽西亚和卢法斯却始终处在“容器”这样一个尴尬的位置上，作为希尔梅里亚和奥丁的替身，整个故事的主线就是两人由怀疑自我，到认识自我，证明自我，最终重塑自我的心路历程伴随着理查德变态的女神狂热一同展开斗争，同是天涯沦落人让他们走到了一起，女主角一会儿是娇嗔的罗莉公主，一会儿又是威严的女战神，并在最终时刻来临时立功了，他继承了女战神巴尔基里的优良传统，那一刻希尔梅里亚，艾莉，雷纳斯灵魂附体，她不是一个人在战斗，不是一个人。类似这种在命运的打击中明确责任，鼓起勇气，以天降大任为己任的路数我们已经领教无数遍了，而前作最大的看点，“战魂”的戏份却被大大削弱了。
  由于开创性地引入了战魂的概念，前作在剧情上给人留下的印象太深了。每一个性格，命运各异的战魂既独立成章，在轮回中又彼此形成了新的羁绊。前世的痛苦，悲伤，背叛，偏执，罪恶，转生后的迷茫，顿悟，觉醒，升华，救赎，生命的终点连接着起点，密集的交织在一起，沉淀成浓到化不开的厚重，一个个战魂就像命运的天幕中一颗颗星斗，构成一幅神化般的星图。当玩家仰望她时，无不肃然起敬。但是本作中的战魂就像他们出场形式一样完全沦为了战斗所用的蹩脚武器，主人公一路走走停停，东捡西拣凑足了阵容庞大的一队人马，菜单中一张高度概括的履历表成了玩家对他们全部的感性认识，偶尔充当一下鸡肋的不食不弃，再就是当级别达到解放条件时便解甲归田重新做人去了。前作中雷纳斯收集战魂，迎接诸神黄昏的过程中，每个战魂斗形神兼备，血肉丰满，主人公也经历了从人到神，再从神到人，并最终达到了人神合一的至高境界。二代的女主人公阿丽西亚虽然也是人神混血的合资产品，但是寄宿在她体内的希尔梅里亚只是像通灵一样偶尔闪现，每到关键时刻阿丽西亚便大仙请神似的神色骤变，一惊一乍便成就大业，而完全无视了战魂的存在。

系统—绝妙的融合
  虽然在剧情上没有达到前作史诗般的壮阔，但是本作的系统却绝对是同时期众多 RPG 中出类拔萃的，尤其值得大书特书的就是带有很强动作要素的半即时制的战斗系统。动作性强是指在战斗中每个按键对应一名角色，武器装备和职业的区别使每名角色都有不同的攻击次数，连续攻击将攻击槽累计满了之后可以使用威力和视觉效果皆很强劲的“决之技”，在由四人组成的战斗小队中，不同特点的角色在前锋，中坚，大将的位置上各司其职，重剑士，轻剑士，弓箭手，法师在能力值上的不同侧重使玩家在选择出战队员时即便是相同的人物，在不同站位安排的情况下也会产生不同的战场策略（就好比意大利队的托帝和皮尔洛，前后腰的不同安排下前者冲锋陷阵，而后者则作为后置的球队大脑避开对方的防守重兵，在后排担当真正的组织重任）。不同职业的角色使用不同的武器，每种武器都有着不同的攻击判定，在进攻时不能像在低难度下玩“无双”一样见着敌人就乱按一气胡劈乱砍，而是需要有节奏地劈，有计划的砍，这种类似 ACT 的战斗方式简化了 RPG 战斗中冗杂的指令菜单，缩短了指令从传达到执行的过程，而且物理攻击与魔法攻击混合并用，增强了游戏的爽快感。在战斗中每名角色会根据 AP 槽储备的行动值，在半即时制的条件下执行各项指令。冲刺，攻击，使用道具都会消耗 AP 槽，而普通移动，原地按 L1 键或是受到攻击则会使 AP 槽增加。在战斗中，敌人与玩家是共同行动的，我动敌动，我静敌静，双方有着不同的机动性和攻击范围，一旦玩家开始移动，就意味着敌人的攻势也同时展开，玩家要对敌人的有效攻击范围进行回避，同时看准时机利用冲刺快速接近敌人并合理运用攻击判定展开攻势，这种宜静宜动的战斗方式融合了即时制与回合

制，传统 RPG 与 ARPG，营造出来的战斗系统让玩家体会到了动作上和策略上的双重乐趣。而且为了使这种设定更为玩家所承认，在 3D 的作战空间内，除了敌人以外，不同的地形上沼泽，巨石，高低差等影响移动和攻击的地理要素也时常错落其中，要求玩家在动静之间对局势作出准确的判断，在有限的 AP 值条件下完成每一回合的攻防。3D 环境还增加了战斗的开放性，使玩家可以在地形的配合下使用一些在 ACT 经常用到的战术，比如在与巨型的敌人战斗时，可以凭借熟练的移动技巧在敌人的攻击范围的死角与其周旋，充分利用系统提供的便利为自己创造有利的局面，实现一种在 ACT 中经常出现的通过手感以小博大的乐趣。在战斗中敌方多以三到五人的小队形式出现，如果能在短时间内将小队长击破达成"DIRECT ATTACK"的话就可以从敌人身上获得小队长道具作为奖励，经验值也与全灭敌人时相同，可见游戏更多的还是是鼓励玩家将移动与进攻熟练组合，擒贼先擒王，以闪电战的方式速战速决。可以说，《VP2》出众的战斗系统将自由度，严密性，爽快感这看似矛盾的三者明确分工，又完美结合，堪称继承与开创的典范。

除了战斗以外，迷宫探索和角色培养也算是各具特色。在迷宫中，封印石的摆放是一门有趣的学问，以往的 RPG 中玩家大都只有在战斗中使用魔法或是对角色进行有针对性的培养才能改变敌我双方在能力和属性上的一些特质，但是在《VP2》可以直接通过对迷宫中封印石的调整将敌我双方的利害关系进行调换，例如将攻击属性化，提升攻击力，附加不利效果的封印石带在身上，而把能力下降的损招留给对方，或是单方面的增加胜利后的金钱与经验值，总之丰富的封印石需要玩家在迷宫中仔细寻找，找到后根据时宜进行合理安排，从而达到损人利己这一很不"雷锋"的目的。在角色培养上，除了打怪升级外，装备对角色能力的影响起到了很大的作用，游戏中所有的装备在被赋予各项攻防数据的同时，还额外设置了属性，在装备武器防具时不同属性的配备会给角色带来不同实惠的附加能力，在装备该道具的前提下提升角色等级后便可以永久的学会该项能力，因此在闯关过程中有时单纯高攀眼前的攻防数值还不如着眼于长远选择合适的道具组合从而习得附加的能力来得高瞻远瞩。

总结—像马尔蒂尼一样踢球

当一个绝顶出色的前任将火炬传递给后人时，我们总是对后来者抱以很大的希望，但这其中更多的只是我们的美好幻想，乔丹淡出后 NBA 每逢涌现新星便被冠以乔丹二世，结果怎么看都觉得他们真就越来越"二"。即便没有黄健翔的狂人解说，世界杯上意大利队左后卫格罗索的表现也绝对是值得信服的，对袋鼠军团时的点球，与东道主苦战加时赛的关键进球，以及打进本届杯赛最后一个进球帮助球队加冕金杯，更不用提那尽职尽责的完美防守，但从这些成绩来讲，若干年后要是某位意大利左后卫继承传统再生猛发彪的话，黄师傅恐怕就要在那一连串的附体者名单后面再加上格罗索的名字了。但是马尔蒂尼灵魂附体和真正成为马尔蒂尼那样伟大的球员是两回事，马尔蒂尼和乔丹身上承载的不单单是艺术化的防守和提款机一样的得分能力，他们早已成为各自时代的标志符号写进了每个经历过那个时代的人的心中。就好比这前后相隔七年的两部《北欧女神传》，一代用故事剧情书写了一段传奇，像马尔蒂尼将防守变成艺术一样，在游戏艺术化的道路上迈出了坚实的一步，让那个时代中热血沸腾的我们领略到了一曲人神大战的凄美史诗，成就了自己的神话，经历了七年之痒的二代在某些方面让人们想起了一代留下的优良传统，而且战斗系统的与时俱进也为本作赢得正面评价立下了大功，但剧情却难以达到相同的高度，在俗套中又套进了前作的束缚。格罗索会拥有美好的未来，赢得更多的荣誉，但是马尔蒂尼早就是传奇了，所以我们记得永远的马尔蒂尼，以及格罗索瞬间的灵魂附体。

迷失中前进 Or 前进中迷失-也谈 FF12RW

deus

深夜，屋内一片漆黑，只有手中的 NDSL 发出微弱的光亮，揉了揉即将待机休眠的双眼，确认一直以来寻觅而不得的素材已然入手后，方才意识到原来这个游戏已经被完美完成。关掉了 NDSL，坐到电脑前，想写一些关于这个游戏的文字，却又发现自己无从下笔。于是只好认由脑中的思绪尽情游走，胡乱涂鸦上几笔了事。

恕笔者无知，直到游戏发售前几天，在经过反复确认各方面消息后，方才知道原来本作的游戏类型已经不再是传统的 RPG，虽然官方仍将其定义为角色扮演，但太多不同于以往传统 FF 作品里新要素的加入使得玩家不得不以一种新的视角去审视这部外传性质的作品。在笔者看来，本作的游戏类型应被视为 RTS 和 RPG 的结合体。而这种东西交错，日美搭配的新型制作理念是以往的游戏里少见的，看到这里，也许玩家不禁会对本作充满了期待。但回顾以往，我们可以发现两种风格差异迥然的游戏类型的结合并非是 FF12RW 的首创，大名鼎鼎的《樱大战》系列恐怕早已走在了 FF 的前面。但是问题就在于在结合的同时如何处理好二者的关系，让两种类型充分发挥彼此的优势，从而起到事半功倍的作用。但是事实是即便如《樱大战》这样公认的成功作品仍然存在诸如 SLG 部分难度过低的缺陷，FF12RW 能解决这一矛盾么？笔者想谈一下自己的看法。

先来看一下本作的 RTS 部分。在家用机领域（包括掌机），由于操作方式和游戏类型特性的差异，使得 CONSOLE GAME 在 RTS 和 FPS 领域一直不是 PC GAME 的对手。但 NDS 双屏+触笔的操控方式在一定程度上改变了 RTS 在掌机上的尴尬地位，这也使得 NDS 上出现了不少即时战略游戏。但不要忘了，RTS 终究是一种更讲究整体理念的游戏类型，这与一向追求细节的日式游戏或多或少都会产生一定的冲突，而盲目的模仿，不得要义的抄袭恐怕只会导致《圣剑传说-玛娜英雄》那样的悲剧。游戏发售前，由于《玛娜英雄》的"地雷事件"，加之二者极其相似的画风和发售日期，笔者一度很担心游戏在 RTS 部分的表现。但拿到游戏后，发现之前自己的担心还是略显多余。有人说，本作的即时战略部分是 NDS 上同类游戏中最好的，这种观点或许有些武断和偏激，但将本作说成是 NDS 上同类游戏中的翘楚恐怕并不为过。触笔基本上可以完全模拟鼠标，虽然有时在点击时会由于地图上单位过多而产生误操作的现象，但整体效果还是令人比较满意的。各种快捷键的设定方便与否也是衡量一款 RTS 素质高低的重要指标。虽然说由于 NDS 的键位问题和游戏的系统问题，使得游戏中并未出现像 PC 上那些 RTS 里繁多的快捷指令，但仅有的几个却足以应对游戏中的需要，而且也在一定程度上解决了游戏中存在的一些设计失误。像 Y 键的小队成员选定，弥补了地图上单位过多时无法精确选择目标的漏洞。而 L 和 R 键的上下屏幕切换，则化解了由于游戏里没有配备小地图而产生的问题。这些细节之处虽不起眼，却足见 SE 的细心之处。

一盘 RTS 游戏的过程无外乎以下几个步骤：采集-建设-生产-战斗，如此往复循环。这样的思路并非不能被完全应用在掌机平台 RTS 游戏的制作中，但问题在于，作为能够让人随时拿得起，放得下的掌机，需要的是更加快速便捷的游戏体验，而不是拖沓繁冗的游戏过程。虽然游戏并没有中断之类的设定，但每盘游戏基本最多不会超过十分钟，而且随时可以退出重玩，使得游戏在大部分时间里都保证了极高的流畅度。在这点上，SE 还是体现出了作为老牌厂商在揣摩玩家心理上的深厚功底。而 SE 另一高明之处就在于对 RTS 部分的调整，既然自身在制作该类游戏上欠缺经验，不妨避实击虚，扬长避短。于是我们看到了一款战斗地位异常重要的 RTS，但是同时采集，建设，生产等要素要得到了保留。尽量在自己所擅长的领域里作文章，努力去规避弱点，这样的理念使得 FF12RW 避免了重蹈《玛娜英雄》的覆辙，首周将近 30 万的销量虽然相较其他 FF 系列作品而言并不甚理想，但对于这样一款试验性质较浓的作品来讲实属不易。

但简化后的游戏并非以为着可以遮掩掉游戏在战斗部分所有的不足。在 RTS 游戏里，战斗最大的乐趣就在于由多兵种间互相配合而衍生出的多种战术的使用。是否"善变"同样是衡量一款 RTS 游戏是否成功的重要标志。而在本作里，制作人虽然也加入了兵种要素，加上四种属性间相克关系的引入，理论上来讲应该取得不错的效果，但在游戏里，这种关系的体现并不明显。出现这种结果的重要原因是游戏过低的难度，在游戏中，足够高的级别和群殴战术的配合几乎可以横行天下。很多时候，玩家在战前虽然针对敌方的兵种特性和属性做好了周密的安排，在战斗中也根据地图制定好了进攻路线，但进入实战后却发现与其在这种

思考上浪费时间，还不如进行几场自由战斗，完成几个任务以提升等级来得实惠一些。可能制作者这样设计的目的是为了降低游戏的难度，吸引更多的 LU 参与到游戏当中，使得玩家更易体验到成就感，但当这种让步需要以牺牲掉游戏的平衡性和深入研究的可能性为代价，恐怕更多的玩家是不会满意的。

如果说非得为 FF12RW 找一面镜子，恐怕 WAR3 是最为恰当的，尤其是英雄部分的设定。LEADER=英雄，这应该是不少玩家玩过此作后的第一反应。的确，与英雄在 WAR3 中的地位类似，LEADER 在整个游戏中起着举足轻重的作用。不仅 LEADER 的存活与否直接关系到每场战斗的胜败，而且战场上几乎所有的行为-制压召唤门，圣兽召唤，采集素材……这些都与 LEADER 的存在息息相关。但是就是这样一个居于如此重要地位的要素在游戏过程中还是暴露出了一些问题。首先是角色个性的缺失。玩过 WAR3 的玩家都清楚，不同英雄间能力和技能的差异使得由每一种英雄都可以产生不同的战术。在 FF12RW 里，由于取消了 FF12 里的执照盘系统，这样就使得每位角色的成长路线是相对固定的，这就使得角色的个性显得更加重要，而在本作里，虽然制作者为每个 LEADER 都设计了独有的技能和必杀，但在实战中，角色间的差别并不是很显著，尤其是相同兵种的 LEADER。而且在不同角色间平衡性的把握上，游戏做得也不是太完善。某些角色因为本身特技的过于逆天长期占据队伍的主力位置，而某些角色则因为特技的鸡肋则不得不忍受作冷板凳的命运。无论玩家选择怎样的阵容出战，潘妮罗和凯兹二人几乎是必然要登场的，前者是队伍中唯一的回复系角色，而后者则是队伍中仅有的远程魔法攻击系角色。相反，作为游戏后期加入队伍的芙兰，由于技能实用度不高，恐怕很少有人将其作为队伍中的主力吧。另外，由于我方队员加入队伍时的等级基本固定，一旦玩家选择了去做揭示板任务以提高等级，就势必会产生很高的等级差，虽然也可以通过自由战斗来进行等级上的弥补，但无疑对玩家在培养人物上造成了一定程度上的不便。

也许是觉得 FF12 里召唤兽的存在感过于薄弱，而且缺少 FF 系列传统召唤兽登场的设定也遭到了不少爱好者的质疑，于是我们看到了有史以来 FF 作品里最为庞大的召唤兽阵容。既有伊夫里特，希瓦这些老玩家耳熟能详的面孔，也有圣天使，戒律王这些伊瓦里斯世界里的神兽，甚至某些万年杂兵和召唤兽的家属们也不甘寂寞，纷纷粉墨登场，真是好不热闹。玩家在大饱眼福的同时也遭受着忍痛割爱的折磨。很明显，SE 是想借本作重振召唤兽的雄风，可惜不幸的召唤兽们再次沦为了摆设，虽然还未达到前作里可有可无的地步，不过与战斗中的实用价值相比，似乎还是收集价值显得更为重要一些。在战斗中，一级召唤兽的存在价值几乎为零，它们的唯一作用似乎就是为了开启高级召唤兽而存在。二级的确在战斗中十分关键，不过在游戏整体难度低下大背景的熏染下，彼此间的区别除了外形以外似乎也没有那么多不同了。三级召唤兽应该是游戏中的亮点，而且 SE 还是比较用心的，为每个召唤兽都制作了固有特技的演出效果，虽然没有 LEADER 的必杀那么华丽，不过能在掌机上看到如此细致的特效还是足以令玩家感动的，只可惜个性缺失的问题依旧存在，三级召唤兽依旧无法幸免于难。

虽然在 RTS 部分里，游戏存在着这样那样的不足，那基本都属于那种比较良性的缺点，无非就是难度低了点，可深入研究的地方少了点罢了。毕竟现在喜欢自虐的人已经不多了，毕竟不会有太多的人去过分苛责一款轻松易上手的游戏，毕竟……

说过了 RTS 这一部分，之后就该说一下本作的 RPG 部分了。那么 FF12RW 在 RPG 这一部分的表现又如何呢？在玩到游戏以前，出于 SE 一直以来在 RPG 领域的良好表现，加上本作又是出自名门之后，笔者还是充满了期待，可是玩过之后却有那么一点点的失望。这种失望可以用两个字来代替，〝简〞和〝繁〞。

说〝简〞主要是指游戏的核心系统相对 FF12 来讲过于简化，另外一点就是隐藏要素的出现和完成条件过于简单。虽然本作更像是一款 RTS，但是 RPG 元素在游戏里还是得到了很多演出的机会，只可惜 SE 并未过分在这一环节上下功夫。以人物成长系统为例，其实就相当于回归了那种最原始的 RPG 模式，武器，防具加饰品的组合虽然很简洁，但是无疑也在一定程度上扼杀了玩家培养人物的自由，而且本作中的装备更多时候体现出的还是一种数值上的修正而已，少了 FF12 里自由选择装备的乐趣。可能 SE 这样设定的目的还是出于本作的游戏特点和玩家人群所决定的，但是如果能在人物的成长这一环节上多考虑一番，是否会使本作的研究性提高一些呢？至于说那个召唤轮盘么，在游戏发售之前笔者还以为会暗藏玄机。但是玩过之后才发现这实在是有多此一举的嫌疑，其实就是一种新的〝走盘〞形式，何必要搞得那么神秘？

当笔者在本作中看到飞空艇再次在天空中"自由"翱翔时心中还是颇为激动的。毕竟从 FF10 开始我们已经有太久没有看到飞空艇尽情驰骋的英姿了。点对点的移动虽然显得很便捷，但是也在一定程度上削弱了游戏探索的乐趣。但是我错了，虽然本作中飞空艇是那样的无所不能，可以自由穿行于两个世界，但是实际的作用却少得可怜。的确，在 FF12RW 里，地图上显示的可进入地点很多，但是除了战斗，无尽的战斗之外，它们似乎没有什么多余的存在价值，虽然这与游戏的世界观设定有一定的关系，但设想一下，在一个荒凉的，缺少 NPC 互动的，连商店也只有一个的世界里冒险，玩家的心情会是怎样的？而且，这也直接影响了本作隐藏要素的设计。客观来讲，本作的隐藏要素其实还算丰富。沿袭 FFTA 和 FF12 的任务系统虽然在很多时候与剧情战斗区别甚小，但丰厚的报酬还是使得玩家乐于投入其中。但是由于游戏的探索要素很薄弱，这样就使任务的出现条件相对也要简单了不少，玩家只要一直玩下去，顺便和飞空艇的几个特定 NPC 对话，基本上就可以触发所有的任务。而任务本身换来换去无非就是那么几种形式，基本上就是剧情战斗的延续，其趣味性有待商榷。

这个"繁"恐怕从 FF12 开始就如同梦魇般缠绕在不少玩家的左右，以至于时至今日仍有不少人依旧不愿意回忆当年刷最强之矛的伤心往事。而在本作里，这个"光荣传统"也算继承下来了吧，虽然没有前作那么夸张，但是不得不承认在某种程度上本作也陷入了"刷"的怪圈。合成素材收集和武具收集与揭示板任务一样是本作隐藏要素的重要组成部分。虽然在 FF12RW 里，大部分素材的入手难度没有前作那么 BT，但某些素材的低出现率仍足以令那些追求完美的玩家累到吐血。如果只追求通关的话，15 个小时绝对可以搞定这个游戏，但如果追求全素材和武具收集的话，恐怕还要多花上不少时间。虽说这运气成分也是 RPG 游戏里的重要组成部分，但过分依赖于此，甚至以此来延长玩家的游戏时间就只能理解为是一种"无耻"的行径。而且，在笔者看来，本作合成系统的存在价值是应该受到质疑的。这在游戏的后期体现得尤为明显。以最后一本武具合成图册《太古炎演义》为例，如果玩家能够及早触发揭示板任务，在游戏中盘就可以得到这本图册，但是合成此图册中武具的必要素材却要在游戏后期才能通过自由战斗获得，而当玩家历尽千辛万苦收集齐了素材后，发现合成出的武具数值实在弱得可怜。同样的问题也体现在其他图册上，玩家劳动的成果回报微薄，只是为了收集而收集，这样的设定实在令人费解。

游戏发售以后，网络上很少见到有人讨论本作的剧情，不免有好事者想探个究竟，得到的回答几乎惊人的一致：平庸。甚至有些死忠更是因爱生恨，大呼心中的愤懑之情。其实在我看来，大可不必如此冲动，毕竟这只是一部量产化的外传作品。有人也许会援引 FF10-2 和 FF7DC 来驳斥本人。但笔者想说的是，不要忘了，FF12 在世界观的完整度和深度上都不是 FF7 和 FF10 所能企及的，这也就决定了其续篇或者外传在编剧上相对而言也要更困难一些，况且之前 SE 又经历了伊瓦里斯之父--松野泰己出走的巨大变故，加之游戏较短的制作周期，其实本作在剧情上有如此表现也应在情理之中。当然，缺乏亮点的确是本作在剧情上不可回避的硬伤，过分模仿前作和其他作品使得本作有缺少灵魂之嫌。比如说剧情中的关键词"圣晶石"，其所起到的作用和围绕其展开的矛盾与前作的"魔晶石"几乎如出一辙，甚至连数目都没有发生变化，至于说这是松野原本就设定好的还是制作人员向松野的致敬我们就不得而知了。一心想成为神，野心暴棚的弗尔萨诺斯，身上怎么看都残存着 FF12 里维因的影子。而至于说弥漫在整个游戏里有关心，回忆，永恒这些话题，则让我不知不觉联想到了最近在玩的王国之心-记忆之链。在剧情上，本作还是未能突破传统日式 RPG 的局限，依旧是烂掉牙的少年拯救世界，也许这对于其他作品来讲不算什么，但对于 FF 来讲却是一种退步。不过，虽然没有松野的参与，本作与前作的结合倒还算自然，没有显露出太多的生硬之处，剧情的推进也是层层深入，把天上天下两个世界紧密相连，而在最后，艾格尔族和异种维艾拉族两个种族间的恩怨真相大白，游戏也就此告终，像艾雪，巴修，拉萨这些前作的高人气的角色虽然登场较晚，而且跑龙套嫌疑严重，不过对于 FANS 来讲哪怕见上一面恐怕也值回票价了吧，何况还可以在游戏中使用。梵和潘尼罗自然是本作当仁不让的核心角色，我们也确实见证了二人的成长，尤其是凡，真正的变成了一个富有责任心的男人，变成了真正的男主角。而二人的感情戏也算游戏里少有的亮点。相信每个看到梵因为潘尼罗和威利斯约会而吃醋的情节都会发自内心的开心一笑吧，而潘尼罗伤心的舞蹈恐怕也会让不少人为之潸然泪下。而剧情中的另外一个关键角色--有翼族人琉德，其刻画却不大尽如人意，除了让我想到著名的三无少女绫波，我实在找不出其他的词语来形容这个角色。整体上来讲，如果抱着续篇的心态去期待本作的剧情，恐怕除了失望二字之外找不出别的词汇，但是如果心态放平和一些，把它看成一款普通作品，也许会有意外的惊喜哦！

游戏说得差不多了，最后唠叨一点其他的关于这个游戏杂七杂八的东西。画面方面，为了保证游戏的流畅

性，人物的建模比较小，镜头拉近之后马赛克现象也很严重，相对 FF3DS 来讲粗糙了不少，不过考虑到游戏运行的流畅度，这样的牺牲也是必要的，而且像人物必杀的特写，召唤兽必杀的特效，游戏表现的也还是比较传神的。2D 化的人物虽然少了 FF12 里的成熟与冷峻，但多出的一分可爱却也是 PS2 版所无法比拟的。音乐方面，玩过本作之后，笔者去重新听了一遍 FF12 的 OST，发现崎元仁不愧是日本游戏音乐界的大师级人物，FF12 在音乐部分的表现堪称完美，而这可能也成为了本作在音乐部分偷懒的主要原因吧。的确，本作音乐的原创曲目实在太少了，大部分时候都是在用前作的音乐来凑数，不过运用的时机倒也算得当，不会让人产生不适之感，而且之前比较令人担心的 NDS 的音源问题也得到了较好的解决，游戏在音乐上还算令人满意。最后还是得说 CG，毕竟这是 FF 一直以来的招牌。说实话，看过 FF3DS 的开场 CG 后，笔者对 SE 在 CG 制作上的技术力深信不疑，但本作的 CG 素质实在是...虽然数量上远胜于 FF3DS，不过质量就实在令人不敢恭维了。不仅丢桢现象比较严重，而且人物也不如 FF3DS 里那么细腻，看起来很不舒服，而游戏把大部分 CG 都用在序盘，更是容易让人产生 SE 在欺骗玩家感情的联想。

玩过本作之后，虽然失望大于欣喜，但我们还是可以看到 SE 求变的决心，作为 TV GAME 界 20 年不倒的品牌，FF 的多样性几乎将成为未来系列发展的一种趋势。我们已经看到了 FPS 化的 FF（FF7DC），RTS 化的 FF（FF12RW），将来还会有 FTG 化的 FF（FFD）...未来，SE 还会给我们带来怎样的惊喜呢？但无论这种惊喜的内涵如何，真心的希望 SE 和 FF 不要在自己前进的道路上迷失方向。

祝 FF20 岁生日快乐！

忍者龙剑传∑文学组评测

alick126

作为 XBOX 主机上最为耀眼的动作游戏，忍者龙剑传∑（以下简称'忍龙∑'）终于在 PS3 平台上如约而至。首先，作为一款动作游戏来说，忍龙∑的素质无庸置疑，尤其是对于现在软件处于青黄不接的状态的 PS3 来说，忍龙∑的确是一款非常有意义的作品。但是作为一款"复刻"作品来说，距离最初的"忍龙"最初发售（2004 年 3 月，忍龙 BLACK 05 年 9 月发售）已经过去了 3 年的时间，虽然很多人认为"忍龙"创造了 3D 动作游戏的崭新标准，但是在业界发展日新月异的今天，这部"经典"是不是还能否再度迈入"流行"的行列？TECOM 能否在忍龙∑中再次将 3D 动作游戏的概念推向一个更加无可企及的高度，所有人都在拭目以待。

相比能够"断头"的美版来说，中文化的游戏说明和"第一时间"入手的快感似乎对我来说更有吸引力，忍龙∑港版 430 元在北京入手，这个价位比我想象中的要稍微便宜一些，看来正版的价位还是比较稳定的～

之所以把这个问题放到文章的最初讨论，目的就是希望那些没有接触过"忍龙"系列，尚在观望中的玩家能够在最短的时间内判断这款游戏是不是适合你自己的游戏取向，用个流行的词汇来说，就是知道你自己是否对这款游戏"有爱"。

实事求是的评价忍龙的画面，用"好"或者"不好"来评价恐怕太过粗糙，我个人觉得评价一款游戏的画面应该从以下几个层面来分析，比如：制景、构图、建模、细节、以及配色等等，下面我们逐一评说。

1.1、制景

这里所说的"制景"指的是游戏中的背景设定。先不论游戏画面的物理表现力如何（480P 也好，1080P 也罢），优秀的背景设定绝对会给人一种别样的震撼感。在"制景"方面最为成功地游戏，无疑首推 PS2 平台的"战神 2"。气势磅礴的背景设定，很好的凸显了游戏的世界观，在这样宏大的场景中，（比如那个著名的'时间马车'画面），主角不免显得非常渺小，但是这恰恰映衬了奎托斯这位貌不惊人的"噬神者"只凭一己之力，单人独骑抵抗"神"与"命运"的这个鲜明主题。

战神的宏大背景画面

再回过头来看看忍龙∑，单从制景这个角度来说，忍龙∑无从得到高分，希望从中感受到徐徐"和风"的玩家恐怕更要失望了。虽然忍者是一个不折不扣的"日本民间职业"，但是和 SEGA 的"忍"不同，"忍龙"系列从 FC 时代开始，就奠定了"科幻"这一游戏风格，游戏的场景除了前两关的忍者村落之外，其余大部分是在军事基地、帝都要塞、洞窟遗迹等等这样的场景中进行的，忍龙在制景方面可以说是"精制"、"细腻"，但是绝对称不上"大气"和"磅礴"，虽然很多场景也明显的可以感觉到制作人员的良苦用心，并且和游戏中的动作成分融合的非常到位，但能够给人留下深刻印象的庞大场景并不很多，显然，这并不是机能的问题，与其说是忍龙一贯的风格如此，倒不如说 TECOM 在"忍龙∑"的美工设计层面仍然有提升的余地。

游戏自从 FC 时代就奠定了系列的科幻风格

忍龙∑中的军事要塞

1.2、构图

我们在这里所说的"构图"，是指游戏角色和背景的配合程度。说的通俗一点，大约应该是指"视角"方面的问题。虽然把视角问题归属于"画面"的的范畴稍事牵强，但从画面角度来说，这个问题却是至关重要的。

从 3D 动作游戏诞生的那天开始，视角这个问题就始终成为挥之不去的阴影，如果说最初"生化危机"模式下的"贴图式"的背景处理，可以通过制作者的精心处理从而巧妙的回避这一问题，那么，当游戏发展到全 3D 制作的时期，在快速多变的游戏节奏之下，视角问题就越发的被凸显出来。

相比之下，在众多 3D 动作游戏中，忍龙∑的视角问题还是处理的比较妥贴得当的，在可以自由移动视角的基础上，远焦近焦配合到位，既能够表现场景又不乏彰显细节。在电影拍摄中，有这样一句行话，所谓"远要看势、近要看质"，我觉得这句话在游戏的视角设定中也同样适用，甚至可以说是具有指导性意义的。过于强调"质"的概念，为了表现角色的细节而忽视了游戏操作本身，这样的游戏——比如说"源氏 2"，虽然游戏截图的视觉效果相当华丽，但是别扭的视角使得游戏本身大打折扣。

上面已经说过，忍龙∑的视角处理在同类游戏中的确非常优秀，游戏中绝对不会因为视角的问题影响良好的手感，即便有时候会因为角色的站位问题出现短暂的视角偏离，但是经验丰富的玩家可以很随意的通过控制主角的移动达到更换视点的目的，从而顺畅的进行游戏。

1.3 建模

"建模"在画面层面的概念应该是指游戏中的人设，TECOM 的人设在业界相当知名（且不管是因为什么出名吧……--|），忍龙∑中的主人公隼龙更是 Cool 到无以附加的地步，从外形到杀招，在现今的业界水平范畴内来看，即便是最挑剔的玩家，也都会由衷的心生赞叹。隼龙的动作之丰富远非普通的 ACT 游戏可以比拟。另外，游戏中其他人物的设定也颇具特色，SM 系女主角 Rachel 的扮相想必早已经深入人心了，并且非常完美的继承了 TECOM 系列女主角 RY 的光荣传统，另外，借助 Cell 强悍的计算能力，双峰 RY 的轨迹分别运算，虽然给主机增加了不少"负担"，但是感觉却异常"真实"（话外音：说这些话自己不亏心吗？）再有，这一次 Rachel 的 RY 更是变本加厉的达到了"躺着也能摇"的神奇境界……不得不承认，这些元素虽然远不足已成为玩家选择忍龙∑的原因，但却着实增加了很多游戏之外的"恶趣味"。

……让人简直无话可说的女主角 Rachel

游戏的 Boss 设计的比较出彩，各具特色，而形象鲜明的各种杂兵也并非虚设。单是"忍者"这个职业的杂兵就有多种，从招式到服装都有很大的变化，让人目不暇接，并且，随着游戏难度的增加，还会出现很多之前普通难度不曾谋面的高级敌人，这无疑也增强了游戏的耐玩程度……从人设这个层面来说，忍龙∑是非常成功的。

要恶心就尽情的 KUSO 吧！敌方的 Boss 之一……

1.4 细节

想要达成这一点的话没有 1080 的功力恐怕是不行的；忍龙最高支持 1080P 的输出，如果有合适的显示设备的话，效果还是非常震撼的。在画面的细节表现方面，不同武器的质感，不仅通过手感，从贴图也可以很明显的显露出来，本作中的特色武器"双刀"两把刀不同颜色的刀穗也表现的非常清晰。敌方角色的细节处理也非常到位，"土蜘蛛"一族忍者服装上面满是蛛网的纹理，帝国特种兵全副武装的作战服……这些

细节都凸显出忍龙∑不同一般的画面素质，虽然这些因素对于一款游戏来说永远不能成为决定性的关键因素，但是在游戏研发竞争日益激烈的今天，对于这种"大作"级别的作品，这些细节反而更不能忽视。

之前在网上也看到一些说法，感觉部分敌人的贴图材质感觉比较"油腻"（大约是类似 VF5 的那种吧），但是考虑到这样的敌人还是以异形居多，倒也无伤大雅。

细节方面，我个人感觉忍龙∑还是令人满意的。

1.5 配色

"配色"这个概念依然源自电影，经典的教学片当推张艺谋的"英雄"莫属。就像张导自己说过的那样，"多年以后你也许已经忘记了这部片子的剧情，但是在满天黄叶的树林间，两个红衣女子飞舞的镜头，你恐怕会一直无从忘却……"。说到游戏的配色，无碍乎两种风格，一种是以"源氏"为代表的"超华丽派"，一种是以小岛秀夫的知名作品"合金装备"为代表的"谢意派"。"源氏"的游戏画面在配色方面可谓非常华丽，这种鲜艳的视觉享受并不是 720 或者 1080 所能诠释的概念，从源氏 1 代开始，妙业寺、六波罗神殿等等经典的场景配色都给我们留下了深刻的印象，源氏 2 的"海上死斗"一场，红色的战船，金色的余晖，再配上满天飞舞的花瓣，唯美的画面配色堪比"满城近代黄金甲"。而以"合金装备"为代表的"写意派"，它的游戏配色原没有这般的华丽，但是却总是能够很好的突出主题，为游戏的主线服务。比如说"孪蛇"的配色，从头至尾一直以蓝绿色为主，这种"单调"的配色虽然不及源氏抢眼，但是却很好的表现了一个孤独的战士在冰天雪地的阿拉斯加宛若"独狼"的复杂感受，同样让人印象深刻。

源氏 2 华丽无比的配色

MGSTS 的配色给人以贯穿始终的冰冷感觉

回到忍龙∑，应该说本作在"配色"这个环节上似乎并没有进行什么特殊的考虑。总体感觉朴实有余而华丽不足。虽然在不同的场景中颜色的配置还都各具特色，但是距离源氏那种"惊艳"的感觉还相差甚远。

总体来说，忍龙∑在画面方面还是值得称道的，即便是最苛刻的眼光也应该对这款游戏给与充分的认可。

以上，我们从五个方面详细评说了忍龙∑的画面，相信各位看管应该已经心中有数了吧。画面最为一款游戏给人的第一印象，虽然在很大程度上决定了游戏的品质，但是作为一款动作游戏来说，操作感才是最主要的！下面就让我们来关注一下忍龙∑的操作吧！

对于这样一款优秀的动作游戏，我们依然采用分解评述的办法来解释它的操作情况。对于一款动作游戏来说，操作层面的因素我个人以为可以分为以下几个层面：流畅程度、丰富程度、以及打击感。下面让我们来逐层分析。

2.1 流畅程度

就像忍龙∑在游戏包装上宣传的那样——"史上最强的 HIGH SPEED BATTLE 等您来挑战！"且不管"史上最强"是不是言过其实，忍龙∑确实把动作游戏的游戏速度推向了一个新的高度，甚至可以说，在高难度下，每一个场景的每一场战斗，其变化的速度和战斗的激烈程度绝对不亚于很多格斗游戏！如果你想追求那种让人喘不过气来的紧张刺激，忍龙∑绝对不会让你失望！

忍龙∑之所以能给我们如此流畅、高速的战斗体验，和它简单而又多变的操作是分不开的，游戏采用时下流行的按键设定方式，两个攻击键经过简单组合可以演化出无穷的招式，跳跃的动作虽然只有一个按键，

但是利用不同的场景和方向配合，可以演化出相当丰富的动作，再加上忍者惯用的"飞檐走壁"之类的功夫，隼龙灵活的简直无以复加！如果你能够熟练掌握隼龙的操作，那么这款游戏绝对会代给你是华丽刺激的非凡享受。并且对于 Normal 难度来说，并不需要非常特别练习就可以应付绝大多数敌人，追求快感的玩家，忍龙∑你没有理由错过！

2.2 丰富程度

在这里我只想着重说明一下忍龙∑的武器以及动作成分。我个人觉得这应该是忍龙∑中最出色的部分，伴随着忍龙系列的每一次提升，官方都会加入新的敌人和新的武器，从 BLACK 中的"无想新月棍"到忍龙∑中的"嚴龍˙伐虎"，每一款新武器都会给游戏带来前所未有的新鲜感受，并且值得一提的是，忍龙∑中隼龙的动作绝对称得上目前所有动作游戏之冠！每一款武器都有着相当丰富的动作，并且都比较实用（当然，也不乏表演痕迹偏重的招式......）；大刀巨斧的大开大和，双节连刃的密不透风，龙刀的行云流水，月棍的洒脱凌厉......每一款武器的招式都各具特色，风格迥异，给人不同的感觉！

我在最初接触忍龙系列的时候（XBOX 版本），只凭一把龙剑通关，其实这样真的错过了游戏中的很多风景。在高难度下，对应不同的敌人，采用什么样的武器和招式，是每一个玩家必须考虑的问题，另外，隼龙的副武器也决非虚设，除了在某些场景中必须使用指定的副武器之外，只要玩家肯动脑筋，灵活的运用弓箭、飞镖等等武器，往往会起到事半功倍的神奇效果！而如果你愿意抛掉之前习惯使用的武器，还另外的武器再来通关，相信你一定会找到别样的快感！

如果你是一个追求动作华丽、招式潇洒、节奏多变的动作游戏爱好者，忍龙∑应该是你不二的选择！

2.3 打击感

作为一款以冷兵器为主要攻击方式的游戏来说，"打击感"这一环至关重要。那种刀刀见红，拳拳到肉的感觉绝对会让游戏的快感以几何基数上升！总体来说，我对忍龙∑的打击感还是比较满意的，虽然没有震动，但是对于不同的武器，在"打击感"这一层面的微妙变化，TECOM 已然考虑到了。这里说两个小小的瑕疵，就算是吹毛求疵吧。

首先，也许是因为龙剑太过锋利，敌人面对利刃完全是"挨着就死，沾上就亡"，以致于有人感觉这种完全形同砍瓜切菜似的的方式不够"真实"；虽然"真实"不足，但绝对是"快感"有余，这个问题还是仁者见仁智者见智。

再有，就是我个人觉得，武器划过不同的材质，它的速度应该是不同的；龙剑洞穿弱不禁风的忍者和皮糙肉厚的巨龙，它的反映（速度和力道上）应该有所不同，在整个忍龙∑的游戏过程中，给人感觉无论敌人是什么"属性"（人类也好异形也罢），材质都是相同的，只不过是在中招之后敌人的硬直时间上有所区别，从而借以区分敌人的强弱，这一点不得不说是一个小小的遗憾。

也许我的上述说法太过牵强，但是想到现在如此强悍的硬件平台，这样的要求也不能称之为过份。终归瑕不掩瑜，忍龙∑作为一款动作游戏来说，在现今的评判标准之下，动作层面的表现应该几近满分！

评点了最关键的"画面"和"操作"之后，我们再来留意一下忍龙∑的其它关键词。

关键词之一：难度

这个问题想必也是很多新手或者是 LU 比较关心的问题，毕竟这样一个几百元的 Z 版，没通关或者是运用金手指（目前貌似还没有对应 PS3 的金手指）委实可惜了。那么忍龙∑的难度究竟如何，我们来客观的评价一下。

首先，这款游戏绝对不是那种胡砍乱杀就能通关的游戏，即便是 Normal 难度，如果不掌握基本的防御、躲闪以及跳跃技巧，第一关的 Boss 就可以让你足足死上 100 遍！虽然相比"魔界村"中我们那位"史上最笨拙"的骑士亚瑟来说，我们的隼龙不知道要灵活多少个数量级，但是隼龙的对手也都决非等闲之辈。但是就像我前面所说的那样，只要掌握了基本的防御、躲闪和跳跃技巧（好在这些技巧都非常容易掌握，但是如何灵活运用就是另外一回事了！），Normal 难度下通关对于一般玩家来说应该是不成问题的，另外，忍龙∑相比之前的忍龙，在很多方面作出了调整，相比忍龙 BLACK，难度有所降低，所以如果你有之前的忍龙游戏经验，通关绝对不是问题。

再有，忍龙∑这款游戏的特色之一就是不同难度下，这几乎就是另外一款游戏。所以我说这是一款 LU 或者是 CU 都可以找到乐趣的作品。如果你有兴趣的话可以看看很多高手们在任务模式中的录像，保证让你大开眼界！——同样的隼龙竟然还可以作出这样连贯的动作，实现这样华丽的打法！

关键词之二：隐藏要素

说到忍龙∑中的隐藏要素我觉得更多的应该是每一次开启更高难度后增加的新敌人和随着不断挑战成功所增加的任务模式。没有超级强力的"隐藏武器"也没有可以无限使用的"快意手里剑"......以现今流行的眼光来看，这样的设定似乎太过"吝啬"；很多最初接触忍龙的玩家都希望能够在游戏的二周目初期就继承上次通关所取得的强力武器，但是非常可惜，这个"善良"的愿望依然没有得到满足......本作中主角的隐藏服饰只有两套，（FC 版本的忍者装和假龙的服装）另外，忍龙∑中同样存在前作中的"金甲虫"收集，本作中全部收集之后会有什么样的奖励，在下没有达成，所以不敢妄言。没有充分的继承要素，应该说是忍龙∑一个小小的遗憾。

关键词之三：网络元素

作为次世代的作品，"网络"已经作为不可或缺的元素，在新世代游戏中扮演者也来越重要的角色。忍龙∑提供线上分数排名之一功能。作为忍龙来说，这一功能并非原创，早在忍龙 BLACK 中就已经引入了线上分数排名这一元素，但是因为网络条件和游戏方面的种种原因，这一功能并没有得到国内玩家的广泛认知。其实作为网络来说，线上成绩排名应该是一种基本的功能，从这个角度上讲，忍龙∑的网络元素非常普通，但是网络终归是网络，它的拓展性几乎是无限的，忍龙在 XBOX 平台最初的升级也是通过网络进行的，因此，我们有理由相信，TECOM 有可能会在 PSN 上为我们提供更加精彩的线上元素。

关键词之四：无奈的六轴

作为 PS3 手柄的原创元素，我们可以看出各个游戏制作厂商都在不遗余力的将这一元素引入自己新近开发的游戏。忍龙∑中，玩家在发动忍术的时候可以通过不断的晃动手柄，加强忍术的威力--|，个人感觉这完全属于"鸡肋向"的设定。"六轴"确实是 PS3 手柄的一大特色，或者说应该算得上是"基因优势"，但是目前来看，从 PS3 首发 RR7 到源氏 2，再到今天的忍龙∑，总的来看目前来说还没有任何一家游戏厂商能够娴熟妥当的运用这一元素；最后还是借用"少林足球"中一句老掉牙的台词吧——""6 轴不是这样用 DI～～～～"。

对于接触过 XBOX 平台上忍龙的玩家来说，更关心的应该是本作中的创新成份；忍龙∑是在忍龙 BLACK 的基础上制作的，除了画面上由 480 到 1080 的进步之外（继承前作的 480 的 CG 动画在这里已经不能再度讨好挑剔的观众了......），TECOM 对游戏中的诸多细节进行了调整，总体来说，游戏的难度较比忍龙 BLACK 有所下降，详细来说有以下几点：

动作成份：本作中最为眩目的武器——"嚴龍˙伐虎"的确非常耀眼，作为攻守兼备的武器，嚴龍˙伐虎在速度和攻击力上都非常让人满意，入手的时间非常早——在第三关就可以取得，并且可以很快的升级到 3 级，所以完全可以作为主力武器；另外，嚴龍˙伐虎的招式也都相当华丽，相信所有接触忍龙∑的玩家都会迫不及待的在第一时间尝试这一款武器吧！

再有，主角隼龙增添了一些常规动作，最有代表性的是增加了"空中射箭"这一动作，原先必须在站定瞄准的状态下才能使用的弓箭，现在可以在跳跃中发射，并且具有自动瞄准的功能。因此，弓箭的使用频率和实用程度大大增加，对于骑马武士、摩托车骑手、坦克和武装直升机的战斗因此简单了很多。虽然以牺牲难度作为代价，但是"空射"元素的引入却着实进一步丰富了隼龙的动作，并且使得游戏的节奏进一步加快，因此来说，还是非常具有积极意义的。

诸如此类的动作还有"踩水"，只要处于移动状态，隼龙就可以以"踩水"的方式在水面前进，这一设定使得隼龙可以更加方便的攻击水面上的敌人，同样使得游戏的流畅程度大大增加。

附加剧情：女主角 Rachel 可以作为可操作角色使用，早在 Demo 中就作为一个卖点存在，Rachel 的武器只有一种，因此在动作上原没有隼龙丰富，但是附加装备很多，另外 Rachel 还可以通过剧情得到各种不同的"发型"，并且作为一种"装备"随时更换，不同的难度中可以得到不同的"发型"，这也算是游戏的亮点之一吧！但是非常遗憾的是，Rachel 的原创剧情只有几段，不仅流程偏短，与隼龙的主线剧情也并没有非常紧密的联系，因此说，Rachel 的原创关卡只能算是一种追求"体验"的存在。（当然，笔者目前只有 Normal 难度通关的经验，Hard 模式正在锐意攻略中......高难度模式下不知道会不会有 Rachel 的新剧情存在。）

任务模式：任务模式作为忍龙 BLACK 中提出的元素，在忍龙∑中得到了进一步的发展——游戏中增加了以 Rachel 为主角的任务。只要 Normal 模式通关，就可以打开这一模式。在这一模式中，你会由衷的感到忍龙∑CU 向的一面，后期任务中强悍的 Boss 和多种杂兵配合的关卡绝非 BT 之类的词汇能够形容，没有足够的心理准备绝对会惨遭"秒杀"。但是这些关卡也决非不能通过，网上还有很多任务关卡无伤通关的录像，相信有心的玩家经过不断的学习和试练，都会进一步体会到忍龙∑中超高难度的快感，而通关之后的成就感远非一般游戏可比。

以上，我们从几个方面分析了忍龙∑这款游戏，虽然总体来看，忍龙∑相对于忍龙 BLACK 的进步点不是很多，但是这款游戏的素质是无容置疑的。相信无论是 LU 还是 CU，只要你对动作游戏有爱，就绝对不该错过这款游戏！

匆匆而就，以上言论如有不妥之处，还请各位多多指正，感谢！

变形金刚乐评及背景音乐下载，变形音效下载/影感/游戏想法

李其

音乐评论（绝对非专业评论）：

说起电影音乐，除了辛德勒的名单，东邪西毒，燃情岁月等感人电影的柔情配乐相比，大片的配乐往往华而不实，让普通老百姓接受不了（JOHN WILLIAMS 式交响乐，DANNY ELFMAN 诡异风格），印象深的除了碟中谍，勇闯夺命岛，生死时速之外，其他大片的配乐都是一听而忘了```

再说 PS2 超大作游戏"战神"的音乐，是那种一听就知道是希腊神话的超级有气势的大配乐（唱诗背景加古代乐器打击），这种配乐在电影中很少见，变形金刚用的就是这种配乐了！这次的配乐比较独特，用的是两种音效结合的方式，一个是现代乐器的超强劲打击，能把变形金刚巨大的体型和沉重的跺脚声用气势的震耳欲聋并有缓慢节奏的音乐表达的淋漓尽致，节奏就如变形金刚的走路节奏，每次着地（的鼓声）都是那么重响；另一个是加入的唱诗背景，则表现出那种紧张，激动，大气的心情；同样的表现手法还用在"战神"，"最终幻想 8 开头曲"，以及多数大片预告里面；但是两者结合的表现方式不仅独一而且是最适合变形金刚这部电影的。

啥也不说了，太震撼了，光是广告片中的配乐就把我看湿了，无论是威震天出场时的阴暗配乐，汽车人到达地球时的光明明天的音乐，街头大战时的战斗音乐，都是那么一遍就难忘；虽然官方只放出一张全是摇滚乐的原声带，虽然有我喜欢的林肯公园，但是大家还是更喜欢纯背景音乐的原声大碟，之后应该会很快放出来了吧，到时候是必收了。据说 SONY 有内部纠纷，是否推迟俩月，或者干脆不推出，还是未知数。

请愿地址：请大家去这个地址请愿吧，请愿纯音乐的原声带赶快放出来，我已经是 2093 个了：
http://www.petitiononline.com/tfmjabcd/petition-sign.html?

音乐下载：

下面几个音乐是我好不容易弄到手/自己做成的，大家先下下来听听吧！

霸天虎主题曲(decepticons theme)：阴暗，太阴暗了！唱诗背景加阴暗低沉音效。这段音乐在电影中出现多次，包括迷乱在空军一号上偷下载国防资料，和火星上的绝密影象都是用的此音乐背景，让人感到非常紧张，大风暴就要来临（电影中的"大风暴"太多了，呵呵）。下载地址:http://www.heruichina.com/decepticons_theme.mp3

汽车人到达地球(The Autobots Descend)：只有一段不全，光明，太光明了！不过有些哀伤的味道，也许预示着汽车人过于保护地球人，象威震天所说，保护的是弱者，顾此失彼发挥不出实力来。下载：
http://www.heruichina.com/TheAutobotsDescend.mp3

广告片音乐一(Timeline (Choir))：还说啥呢，这么震撼的音乐，放进 MP3 就不会拿出来了。唱诗背景加现代重乐器打击，一开始那个鼓声象极了源氏的音效，呵呵。下载：
http://www.heruichina.com/TimelineChoir.mp3

自制广告片音乐二(trailer score)：自己用软件从 1080P 的广告片抓下来的音轨，质量没的说，从 1 分 45 秒开始，史上最优秀广告片+音乐横空出世！直升机变形，红蜘蛛从天而降，大黄蜂被捕，铁皮躲导弹，女主角开拖车拉着大黄蜂在上面开炮，一直到推土车冲向擎天柱一气呵成，配乐也是整部电影原声中最有气势的！！！下载：
短版本：http://www.heruichina.com/tfpart.mp3
长版本：http://www.heruichina.com/trans.mp3

变形音效下载（擎天柱）：www.heruichina.com/transforming.mp3

（附送两个战神音乐：
战神 1 主题曲，风格就象前面所说，古代打击乐器加上唱诗背景，与变形金刚不同的是，战神的打击乐没有那么有重量！：下载：http://www.heruichina.com/gow1.mp3

战神 2 插曲，这一段是剧情中的插曲，剧情并没有什么可以说的很普通，但是配乐却非常好听，感觉不论曲风还是乐器，都和 DANNY ELFMAN 新版人猿星球的主题曲如出一辙！下载：
http://www.heruichina.com/gow2.mp3

（注：前三个音乐是国内知名变形金刚论坛 www.tfg2.com 斑竹“超越急速火”提供的，在此表示感谢！（不知道他从哪弄的，我也稍微改动了下，把声音加大了些）

电影小感想

废话少说，25 年来我心中唯一电影了，因为其他电影和它相比简直不能算是电影了。我对剧情不感冒，我只想看现实中的机器是多么绚丽。我要感谢 MICHAEL BAY 制作了这部电影，其实导演很忠实的再现了动画的风格，比如正邪两派对比鲜明，人类只是配角等，虽然当年 80 年代风靡全球，现在风格却没变多少感觉“复古”了。先说我最喜欢的角色吧。

1，红蜘蛛：



这个角色应该很火吧？反正我是爱死他了，他的性格很刚烈阴险，本身又带有强大实力，总想着抓住威震天的把柄打败他称王霸天虎；有意思的是他第一个赶到威震天被囚禁的水坝，估计是想趁威震天没醒来之前干掉他吧；当威震天醒来之后的第一句话就是表示对红蜘蛛的失望不满；而当汽车人和霸天虎两派在大街上打的不可开交时，红蜘蛛来到地面上打掉了大黄蜂的双腿，又对着救护车和铁皮发了几发子弹，就冲上天独自一人在天上悠闲的打美国飞机站战队，当威震天欺负 SAM 时，红蜘蛛站在远处的高楼上观望，之后就象没事一样的飞出了地球，真是，太酷了！新版的红蜘蛛全身只有眼睛是红的，其他全部是冷银色。
下图：红蜘蛛第一个赶到水坝，第一次展现他的倒三角完美体型。

下图：红蜘蛛独自在天空中悠闲的打飞机。

2，铁皮：这个沧桑的老家伙威力太大，浑身上下都是重型武器，动不动就想炫耀，从一开始想对 SAM 炫耀被擎天柱拦下，到拿出一排重型武器对着在他脚底撒尿的小狗被 SAM 劝住，甚至还想用大炮干掉 SAM 的父母，以及最后街头大战中利用自身武器躲避飞机的导弹；有了铁皮这个忠心的重型武器库，汽车人就不会输。

下图：铁皮边躲导弹边发射炮弹的镜头，这个镜头是广告片中给我印象最深的。



3，擎天柱：象之前我说的，这个角色在 80 年代很火，因为他是绝对正义，甚至是过于正义的，他总想着随时燃烧自己的生命保护别人，甚至为了目标牺牲自己或者牺牲同伴，如同鸟山明大师笔下的孙悟空；而在现代，这种纯“正义”的角色很少了，坏人和好人的界限越来越模糊。所以，复古的味道我同样喜欢，喜欢这个正义到有些傻傻的感觉，喜欢和他交朋友受到他的保护，老大哥的性格有些僵硬板正，但是 BAY 导演这次赋予这个角色一些现代幽默气息：

看着大哥小心翼翼的倚在 SAM 的房子上不被 SAM 的父亲发现，谁不会忍俊不禁的笑起来？SAM 让他们在外面等 5 分钟，急噪的柱子大哥却 1 分钟也等不了，急匆匆的闯进 SAM 的花园，虽然被大黄蜂拦下，却仍踩碎了 SAM 父亲最爱的喷泉，连连道歉的擎天柱真是太可爱了；而 1 分钟之内解决在公路上撒野的推土机的实力，到了最后却变成不敌威震天，这点实在有些失望。但是最后街头大战时柱子哥的姗姗来迟也是很酷的做法，只不过有点晚了，“爵士”刚被做掉```

下图：不是你死（威震天），就是我活（擎天柱）！



4，威震天：看了他的脸，就知道他有多邪恶了，冷酷苍老的淫笑脸```杀人不眨眼，秒杀“爵士”，把擎天柱打的在地上爬，他出场晚台词少，但的确是个老大样子。他的武器种类也繁多，从流星锤到离子炮，光他

的身材就比其他机器人高出很多。他的缺点也很“复古”，就是废话太多，否则早就干掉那些人类了。官方说他，没有缺点！目标只有一个--夺取火种称霸宇宙。
下图：看他的脸就知道不好惹了。

5，大黄蜂：这算是第一部电影中出场最多的角色了吧，小巧精灵，机智幽默，第一个达到地球的汽车人，擅长挖掘信息，喜欢他是因为实在太期待他在第 2 部中有狠的表现，在第 1 部里他受伤太多次，实在是太揪心了，第一次被人类逮捕时我差点心疼的落泪；第 2 次被红蜘蛛打掉腿时我也象 SAM 一样难过的说不出话来，希望第二部里能多多发挥他的优势；虽然官方说他双手离子炮威力强大，但是在第一部中真的没表现出来。
其他角色就如同过场了，别说性格刻画没有，连台词都少的可怜。

整部电影不象那些“伪大片”，一段 3 分钟的广告片就囊括了所有特技；变形金刚这部电影特技多的不得了，激情从头到尾，绝无冷场，还穿插美国独有的幽默，别说是今年最好的电影，历史上最棒的电影也不为过。男主角嘴唇湿湿的可爱样子，女主角 21 却象 31 的火辣叛逆性格，以及老牌明星 JON VOIGHT 的国防部长的性格比以往同类角色幽默多了，当然，人类只能是配角```

游戏感想：
几年前出的动画版的游戏，我没有买，评分也不高，我也没太有热情；现在 2007 版本的造型这么酷，自然我入手了 PS2 版本的变形金刚，另外这个游戏是全平台发售的，我不知道 PS3，XBXO360 版本的画面和音效会好到什么地步；总之买过这个游戏的都说失望，我也不例外，但是能操纵着各个机器人在大街小巷上天下地的随意变形闯荡，也算过了瘾了。剧情上也分汽车人和霸天虎剧本，每派都有不同的几个任务，基本和电影一样；汽车人的关卡只有三个地点，小镇，水坝内部和城市；霸天虎关卡地点为沙漠军事基地，小镇，飞机基地和城市。

和电影版不同的是“爵士”是被“坦克”（汽车人路线）和“路障”（霸天虎路线）干掉的（怎么样都得死），而且剧情上也更丰富一些，象在电影版中露相很少的机器人，在游戏中都有独自的任务可以让你过瘾的操作，包括蝎子和直升飞机单独破坏沙漠军事基地的任务，路障，爵士，铁皮等人（就是没有救护车和狂乱）。而游戏中还有第 2 结局就是威震天拦腰截断了擎天柱，得到了火种，变地球为废墟，还算震撼```呵呵。

其中威力和操作最好用的当属红蜘蛛了（偏见吧），飞行速度特别快，谁不喜欢 F22 战斗机呢？而且红蜘蛛不用爬楼，他的跳跃高度可以直接跳到楼上，从飞机变身时是单腿着陆，实在是酷。

游戏的隐藏要素很少，除了些宣传画，电影预告片（画质非常差）外，没有 2 周目继承等概念，不过每个关卡中的大小任务都可以在地图上找到并且重新玩，怪不得 GAMESPOT 对此游戏的评论是“极度的缺少内容！6 分”。

总结下这个游戏的缺点（优点上面已经说完了？），

第 1，就是视角问题，很晕啊！机器人状态下，跑步走动中镜头晃动十分严重，尤其是最高的擎天柱；变形之后四周环境视角变动起来也是晕。

第 2，没法在空中变形，只能在陆地上变形，爽快度大大减少！想象机器人在高楼上跳下，变形出发多么酷！在空中变形成飞机直接出发，多么酷！这一点决定了玩家没法和电影中一样，红蜘蛛在空中一会用飞机形态在高楼大厦的空中打击美国战斗机军队，一会用机器人形态在空中破坏飞机，再变成飞机冲刺```太可惜，实在是太可惜了！！！

第 3，变形时没有"哭哭哭哭"的声音！这！未免太夸张了吧！光看着机器人们干巴巴的变形而没有任何音效，多让 FANS 们失望！（也可能有但是声音小到听不到）

第 4，美式游戏的通病了，没有字幕，可苦了我们这些英文苦手了，苦练听力吧！

第 5，不论重型轻型武器，打在敌人身上是无效的，只能单调的用几个动作连击肉搏，子弹只用来打平民和杂兵，实在不爽。

第 6，有些造型失真，狂派的人物普遍矮，难看。尤其是威震天，象个矮老头，和擎天柱身材没法比，威力更是小的夸张到发数炮才能毁坏警车等物品。

第 7，有了以上缺点，估计没人会抱怨这个游戏的隐藏要素太少了。呵呵。

第 8，音效，不管我玩的哪个版本先，首先游戏中从头到尾充斥着警笛的刺耳声音，烦死了！！！只能用不断的放重型炮弹毁坏建筑物的噪音遮掩！

第 9，配乐和电影不是一个档次，太儿戏了！（我要求是不是越来越多了）

第 10，当你操作某派机器人时，你会发现对方的机器人招数更多一些，但是你没法反过来用。

第 11，任务单调，基本上就是乱斗，时间限制内赶到某地，或者破坏建筑。没有我想象中的迷乱潜入类的任务。

总结：第 2 部快来吧！！！我忍不住了！！！还有，第一部的碟也要赶紧放出来啊！（年前够戗了吧），那么 BGM 的 OST 先放出来也行啊！！！

杂谈《维纳斯与布雷斯》

deus

谨以此文，献给 PS2 上最喜欢的 RPG 之一--《维纳斯与布雷斯》



在我的心目中，NAMCO（或许现在应该叫 NBGI）的地位不亚于 CAPCOM 和 SEGA 这两个在玩家群体享有极高人气的厂商。《皇牌空战》，《山脊赛车》，《传说》，《铁拳》......一个又一个经典的系列让玩家一次次赞叹其鬼斧神工的创造力。可你是否知道，在众多大作光环的笼罩下，有一款你可能早已遗忘或从来未曾听说过的精品在阴影中孤芳自赏。如果你是个略有阅历的玩家，你也许会想起它略显拗口的名字--《维纳斯与布雷斯--魔女，女神与灭世的预言》。

提到这部作品，必须首先涉及到它的前作--《7--莫尔莫斯骑兵队》。2000 年末，NAMCO 在当时发售不及一年的 PS2 推出了这款风格另类的 RPG。游戏在初期宣传时打出了“世代传承 RPG”这样的口号。游戏打破了传统日式 RPG 俗套的“迷宫”--剧情--“迷宫”的二点交替式的故事叙述框架，而是把探索和成长的权利充分交给了玩家。可以看出，《7--莫尔莫斯兵队》的制作者对 PS 上叙事方式大受好评的《北欧女神》进行了比较细致的研究。将这两个游戏进行仔细对比后你就会发现，它们在剧情的推进方式上竟不谋而合--在固定的时间段内自由活动，然后在指定的时间和地点出发事件。但这并非是简单的抄袭，如果不是配合“世代传承”这样一个主题，那么这样的借鉴很有可能招致“画虎不成反类犬”的结局。而对于游戏最大卖点的“世代传承”，事实上也并非是 NAMCO 的原创，有些玩家可能会记得 SCE 在 PS 上的一款创意名作《跨过我的尸体》，里面早就出现了类似于“世代传承”这样的设计。但 NAMCO 的神奇之处就在于此，把两个看似毫无联系的游戏的独到创意，创造出一个崭新的属于自己的品牌。在此基础上，NAMCO 在战斗系统上也进行了大刀阔斧的创新，这部作品的确给一直以来死气沉沉的日式 RPG 领域带来了一丝活力。但由于游戏的系统过于另类，人设稍显怪诞，主线剧情又有平白乏力之感，加之当时 PS2 并未进入真正意义上的软件成熟期，所以这部作品并未引起太大的反响，颇有雷声大，雨点小的感觉，只是在一小撮 RPG 爱好者中引发过讨论。而在国内，鉴于当时 PS2 的普及程度，知之者更是凤毛麟角。

好的游戏从来就不会被埋没，它需要的只是时间的考验。这句话用在该系列上实在是再恰当不过了。在经

历了两年多的蛰伏后，“世代传承 RPG”的新作《维纳斯与布雷斯》登场了。虽然并未采用数字上的延续，但只要玩过前作就可以很明显的感受到二者间的继承关系--不仅仅是在剧情上，同样的玩法，同样的系统，同样的人物建模，乃至在资料室里都可以清晰的看到“莫尔莫斯骑兵队”的大名，这些细节无一不昭示出两代游戏间必然的联系。而可喜的是，制作者在游戏上的改进更是让玩家大感欣慰。其实从两代标题上便可以看出制作者侧重方向的区别，前作的数字“7”言简意赅的体现出了游戏里招牌式的 7 人作战系统，而次作略显冗长的名称则注定了它对剧情的重视。事实上，《维纳斯与布雷斯》的剧情在近年来的日式 RPG 里可算得上是相当不错了。可是，纵使有了完善的系统和优秀的剧情，加之唯美的人设，丰富的隐藏要素，大牌声优助阵，这些仍难以改变这个系列叫好不叫座的宿命。幸运的是，笔者得以在自己 PS2 的有生之年亲身体验了这款游戏，否则，真的可以称作是一种遗憾。

笔者虽然并非达人玩家，但作为接触时间最长，接触作品最多的类型，多年的浸*也有了自己的一套 RPG 评价标准，下面就说一下笔者对这部游戏的一些看法，因为水平有限，加之有很长时间没接触这个游戏了，行文中的错误还请看官原谅。



系统--毁誉参半

在所有日式 RPG 里，基本的系统一般可分为两类，成长系统和战斗系统。在成长系统方面，日式 RPG 常用的就是延续自 DQ 里出现的基本数值+战斗升级成长+道具装备修正这样的概念。升级一直是成长系统中的核心。不断的战斗，升级，成长，以使我方的角色的能力更强，这几乎是之前所有玩家对待 RPG 的一种约定俗成的看法。而在本作里，等级的概念虽未被完全取消，但绝对可以说弱化到了极致--游戏中只有进行最后一击的角色才能够升级，而且等级上限限制在 LV5。而其实在人物登场的时候角色能力的强弱便已经被决定了，所谓的升级只是为了方便玩家提高在当前阶段某个强力角色的实力，而不能从根本上改变角色的强弱实力对比。可能这种升级系统乍看会让人联想到 FE 这种 SRPG 的成长方式，但在 FE 里，由于 LV 的上限较高，因此只要玩家有心，公认的废柴也可以成长为所向披靡的猛将。但这种情况在这个游戏里永远不会发生的。

问题是这种设定的最初想法是什么。留意过剧情的玩家一定会记得，在序盘阶段，白翼女神 ARIAH 曾忠告过主角 BLOOD"记住，优胜劣汰的法则，是做为领导者的你所必须遵守的。"这句话针对的不仅仅是主角，更是此刻坐在电视前的你--玩家。有人说《维纳斯与布雷斯》是一款充满哲学意味的作品，而哲理的体现并非是依靠剧情里令人昏昏欲睡的说教，而是体现在游戏中每个细节。成长，这个 RPG 游戏里永恒的主题得到了重新诠释--除了主角 BLOOD，每个人都不再是永生不死之身，他们不会像其他游戏里那样随时间的流逝而逐渐变强，因为他们都是普通人，他们有自己的平凡，辉煌，没落......身为团长的你所要做的，就是不断挑选强力的队员，辅之以强力的饰品，只有这样才能不断保持队伍的战斗力，从而取得游戏的胜利。不要产生任何个人的喜恶之情，否则受伤害的将不只是你自己。这些道理无论在游戏还是在现实里都有其存在的价值：社会的前进永远需要的只是强者，没落的弱者即使拥有多么辉煌的过去，也逃脱不了被淘汰的尴尬命运。

为了使成长系统更加完善，制作者又加入了友情/爱情系统来进行辅助。而这个系统，尤其是爱情系统以及后来的生育设定，受到了广大玩家的好评，而且这也是考验玩家是否能够真正理解游戏的关键环节。在本篇故事里，可能你还无法体会到它的作用和乐趣，可能你觉得它只是制作者的锦上添花，只是为了调节气氛而设置的一个小噱头而已，因为你完全可以凭借反复进出城刷新团员列表或者依靠那些能力还算不错的剧情人物去远征。但一旦进入编年史模式后，如果不对爱情和生育进行细致的研究，只能招致寸步难行的后果。强强结合，培养强大的后代，使力量得以传承。这个在人类世界里永恒成立的真理在游戏也得到了体现。

在战斗系统上，前代确定下来的三列式战斗仍然得到了保留，这种加入了少许战略性的战斗系统虽然对初学者来讲上手略有难度，但一旦熟练掌握后便会使得整个游戏的过程变得异常轻松，因为你所要做的只是排好阵型，确定上场人员，接下来静静的观战，然后在必要的时候按下 O 键换列即可，其悠闲程度甚至超过了 DQ。因此，思考的过程就从战斗中转移到了战前，针对敌人的数值，配招，以相应的阵型应对便成了这个游戏战斗的基本思路。很多时候，精密的计算在游戏中占了很大比重，这可能也是有些人会将此游戏看作 SRPG 的一个原因吧。但是需要指出的是，在阵型设计的平衡性上，制作者的考虑稍欠火候，当然也有可能是游戏整体难度较低的缘故，总之，笔者在确定了 0-4-3 这个阵型后一直到通关都没有再换过，这无疑可以算是游戏设计中的一大败笔，或许老鸟会依靠自己对游戏的理解针对不同的局面换用不同的阵型，使游戏的过程更加轻松，但是当他们意识到自己的行为其实有时纯属画蛇添足的时候，失落感的产生似乎是不可避免的。

不过笔者认为，本作战斗系统的最大败笔并非是上文所提到的阵型问题。无论游戏类型划为 RPG 或 SRPG 也好，缜密的计算的确不可或缺，但是只有加入了变数的战斗才会显得富有生机，充满悬念。这也就是为什么几乎所有涉及到大量数值的游戏都要引如乱数这个概念的原因了。优秀的乱数设定也是一个好 RPG 的重要组成部分。相信每个 RPG 爱好者都有这样的经历：在敌我能力基本均衡的前提下（即我方的能力并未因为过分的练级或不练级而导致双方能力差距过于悬殊），两次 BOSS 战可能产生截然相反的后果，可能你会把这归结于 RP，但这其实就是乱数的功劳。可惜的是，在本作里，我们看到的更多的是一种早已预知结局的“毫无生气”的战斗--没有命中/回避，会心一击的数值设定过于死板，这些都是战斗系统过于严重的硬伤。或许玩家在游戏的初期并不会感到由于以上原因所导致的厌烦感，但从游戏中后期开始，地图上的魔物层出不穷，你不得不一次又一次进入这种枯燥的循环中，而这种循环的意义也因为游戏另类的设定而降到了极点：战斗的作用仅仅是提高安全值，保证游戏的继续进行，也许你的 RP 很好，可以刷到些饰品，当然战斗也能够给你的骑士团的历史画上光亮的一笔。不过这些都无法从根本上改变现状。游戏设计是一个双向性的过程，在实现了制作者创意的同时，也要充分考虑到玩家的需求。这不禁让笔者想到了前一段 NDS 上的《节拍特工》，虽然和日版的《应援团》一样都有分数累积以提升级别的设定，但《节拍特工》却加入了用特定的分数和级别才能开启的隐藏曲目，这在无形中就给予了玩家反复游玩的动力。反观《应援团》，分数完全只是起到一种象征性的作用，完全的“浮云”化了。让玩家时刻感到自己行为的价值，这

是游戏制作者必须考虑的问题。

与战斗系统密切相关的就应该说是职业了，NAMCO 在游戏里设置了多种特性迥异的职业，但随着职业数目的增多不可避免的一个问题就是平衡性的把握。事实上，即使像 FE，FFT 这种 SRPG 绝对精品也不能彻底解决这个问题，就更不要提初出茅庐的《维纳斯与布雷斯》了。可以看到，制作者最初的思路是很好的，因为战斗场景内部三列特性的不同就意味其与职业的配合注定可以擦出火花，可惜在平衡度的控制上，制作者的考虑稍欠火候。圣/魔骑士本身实力的过于强劲使得这两个职业一直都可以独步天下，而与阵型类似的是，笔者的职业选择也是一直坚持到了通关。某些职业的过于鸡肋使得它们的存在感大为下降。缺乏变化，这个缺点可以说贯穿在这个游戏系统中的各个角落。



剧情--桥段至上

日式 RPG 与美式 RPG 的一大区别便在于不以宏大的世界观取胜，而是以精巧的细节和桥段以及形象丰满的人物刻画来赢得玩家的心。而随着游戏的发展，在日式 RPG 里，剧情的模式化愈发严重，甚至有了人物性格模板化的倾向。而本作也未能摆脱这样的束缚，但值得欣喜的是，在游戏里，凭借对细节的推敲，原本略显平淡无奇的剧情却显得别有意味。维纳斯与布雷斯没有如龙那样引人入胜的剧情，也没有 FF12 那样完善的世界设定，更没有影之心里催人泪下的感人场面，但它却依靠一个个原本微不足道的桥段和故事，慢慢的感动着你的内心。它不是那种快餐型的 RPG，每一句台词，每一个哲理，都要靠玩家冷静的思考才会得出属于自己的答案。可以说，维纳斯与布雷斯是一款需要时间来品味的游戏，而这种过程的漫长往往是浮躁的人们难以想象的。如果你只是为了放松和娱乐来游玩这个游戏，那么恐怕你很难真正体会到它对你的影响。

由于本人日语水平有限，所以就不对剧情做整体上的概述了。有兴趣的玩家可以参阅前 r 土 p 豆 g 辈撰写的剧情攻略，写的很详细。其实笔者已经提到过了，这个游戏剧情的最大亮点不在整体，而在细节之处，那么接下来笔者就说一下自己印象深刻的几个桥段吧。

1.WIPPEL 的离别--关键词：理想

因为自己的贪吃，骑士团未能取得战斗的胜利。BLOOD 遵从 ARIAH 的劝告，辞退了 WIPPEL。当看到 WIPPEL 听到自己即将离开的消息时，那号啕大哭的样子竟然让笔者动容。笔者没想到游戏里居然这么快就出现了让自己受到刺激的情节。或许是自己的感情过于丰富的缘故吧，但确实这个场面足以感动每一个沉醉于这个游戏的玩家。而当后来，BLOOD 一行人偶遇 WIPPEL 的后人，后人拿出了 WIPPEL 的成果--七尾蜥蜴的研究笔记时，往事不禁浮上心头，让人唏嘘人生的无常。WIPPEL 很感谢当初 BLOOD 的决定，否则他只能做一个平庸的骑士，而永远与伟大的厨师无缘。生命未尝不是如此，终其一生追求的目标往往徒劳无功，小小的转一个弯却可以柳暗花明。折断你的双翅，使你无法继续飞翔，有时未尝不是对你的爱护。

2.MILETTA 与 OLGA 的离别--关键词：平淡

很难想象这两个人居然是恋人的关系，MILETTA 还说得过去，OLGA 竟然是剑斗士的大众脸，实在是



。两个人在剧情中出场的机会并不是很多，可能在离别之前他们给玩家留下的印象应该就是 OLGA 和 VIVID 的“对决”吧，另外就是 MILETTA 和 OLGA 实力的天壤之别，这其实也为后来的情节埋下了伏笔。ARIAH，又是 ARIAH，建议 BLOOD 辞退 OLGA，如果按照俗套的剧情发展方式，肯定是情侣间的恋恋不舍，依依惜别后，某一个人为了大家，为了世界，舍弃了小家，顾全了大家，然后就......但 MILETTA 却选择了留下来陪着 OLGA，她知道这样会失去自己引以为荣的魔女的天赋，但如果选择离开，她就会失去对其而言更为重要的爱情。爱美人不爱江山有什么错呢？为什么总要把那么多不堪重负的责任和义务让一个人来承受？没有理由去拒绝 MILETTA 的选择，平淡是真，庸俗是福。与自己相爱的人厮守一生，慢慢变老不是另一种幸福吗？

3.BLOOD 的演讲--关键词：领悟

几百年的时光转瞬即逝，BLOOD 真的经历了人世间太多的悲欢离合，也正是在这种反复的体味中，他对于感情，对于世界已经有了属于自己的崭新的体会。现在看来，那段演讲仍然是如此的激动人心，决非简单的动员或苍白的说教，而是感情真实的流露--是的，这样的人生对他来讲实在过于疲倦。不老不死，这个无数人梦寐以求的终极目标，却成了 BLOOD 痛苦的最大来源，他不得不一次次迎接与自己患难与共的战友的逝去，但是却无能为力。几百年的时间让 BLOOD 不仅懂得了人生的价值，更意识到了与他人相处是多么幸福的事，而这种领悟恰恰是所谓的“世代传承”的最高境界，如果此刻的你真的被此打动，能够就此珍视你那短暂的生命，恭喜你，你已经理解这个游戏了。

游戏中精致的桥段还有很多，像与 GAREF 和 LILY 之子艾德的重逢，老骑士团团长之死，结尾处 ARIAH 和 BLOOD 的深情一吻......而正是这些看似不起眼的小细节构成了整个游戏丰富的内容，每个小故事都值得玩家反复玩味。



其他--杂七杂八

画面：对这个游戏的画面很满意，笔者并非严重的画面控，因此能够接受这种完全 2D 化的画风。可能唯美这个词用在对 2D 画风的描绘上几乎已经泛滥成灾了，但是《维纳斯与布雷斯》的画面特点使用此词毫不为过，游戏中采用了大量的暖色，这样使得整个游戏的风格很清新明快，令人心情舒畅，大多数时间玩家都能以一种轻松的心情去游玩。虽然只是一些静态的背景插画，但画师的功底之深令人赞叹。干净，这个无数游戏的美工设计梦寐以求的看似简单却难以实现的目标在本作体现的淋漓尽致。画面给人带来的好感还在于对人物的描画上，相较于前作大众脸泛滥的局面，本作加大了对剧情人物的勾勒，尤其是女性角色--圣母般的 ARIAH，神秘性感的 VIVID，含蓄内敛的 MAYURA，可爱动人的妖精 FEENY......即使是某些外表猥琐的职业大众脸和 NPC，也在这种整体画风的影响下别有一番情趣。

音乐：日版的《维纳斯与布雷斯》的预约特典送的是游戏的 OST，而貌似后来 NAMCO 也没有发行过正式的官方 OST，笔者一直都未能淘到，怨念......本作的作曲可能大家不是很熟悉--中鹤润一，但如果熟悉皇牌空战音乐，尤其是皇牌空战 5OST 的玩家一定会注意这样一个名字--Junichi Nakatsuru，他就是中鹤润一，虽然其曲风不如著名的 AC 音乐三人组那样具有代表性，不过也还是很好的完成了曲目的创作任务。游戏音乐里让人印象最深刻的应该算是 MAIN THEME 了吧，八音盒的旋律舒缓平和，给人一种娓娓到来的安详之感。其实无论是《7--莫尔莫斯骑兵队》还是《维纳斯与布雷斯》，制作者都是以一种讲故事的方式来推进情节的进行，这样就决定了音乐不可能做的过于激烈。回到 MAIN THEME，这段曲子在游戏中几乎随处可见，即使是游戏里公认最动听的曲目《WALTZ FOR ARIAH》其实也就是 MAIN THEME 的加长混音版，只不过在编曲上更趋于华丽而已。在对气氛的烘托上，作曲者的把握能力令人叹服，祭奠逝去团员时的哀惋，灾厄来临的急促，战斗胜利后的昂扬......不过笔者印象最深刻的一首曲子应该算是通关后展示团员履历时的那段音乐，<<History of the Braves>>，有种传统的 AC 风的感觉，然而当你回想起曾经共同战斗过的岁月，复杂的感受洋溢在心头，久久难以释怀。另外，根据国外某著名童谣改编，由平井坚主唱的主题曲<大きな古时计>也为游戏增色不少。声优方面，笔者并未有太大的感觉，不过冬马由美配的 LILY 很不错的说。

微小之处：游戏的可玩性算是相当丰富了，饰品的升级变化，中后期丰富的隐藏事件，资料馆里详尽的数

据统计，当然还有必不可少的编年史模式。值得一提的是 NAMCO 在隐藏事件的制作上相当细致，不仅有严格的时间限定，而且在解谜的环节上也是煞费苦心，虽然对玩家的语言能力有很高的要求，不过回报也是相当丰厚的，强力的隐藏人物和饰品绝对是玩家奋斗的动力所在。而如果你玩过前作，对某些事件的体会则就会更深一层，这也算是 NACMO 对 FANS 的回报吧。

《维纳斯与布雷斯》是一款人文气息浓厚的作品，虽然 NAMCO 力图将其打造成新的 RPG 品牌，但过于艺术化和理想化的理念决定它注定要接受曲高和寡的命运。我们应该感谢 NACMO，即使在《7--莫尔莫斯骑兵队》销量不甚理想的情况下，仍然坚持推出了续作，而且是如此优秀的续作，这应该是广大 RPG 爱好者的一大幸事。然而，在游戏商业化愈发明显的今日，《维纳斯与布雷斯》，CLOVER，这些标志着创意与艺术的名词一个接一个在我们眼前消失。的确，他们不适合在这个物欲横流的社会中生存，他们只是静静的在一个属于自己的角落中等待，等待着拥有一颗平常心的人们的发掘。如果你喜欢思考人生，如果你不只把游戏的目的定位于简单的娱乐，选择《维纳斯与布雷斯》，不要吝惜这几十个小时，也许它会让你对一切有更加深刻的理解和感受。

后记：接触这个游戏并不是很早，很感谢ＨＡＤＥＳ大大和ｒ土ｐ豆ｇ前辈的文章，让我得以走入了这个游戏的世界，应该说，除了影之心系列外，维纳斯与布雷斯应该是我在ＰＳ２上最欣赏的ＲＰＧ．可惜的是，无论在日本还是在国内，这个游戏始终都处在一种叫好不叫座的地位．在此，感谢那些为我们奉献如此具有艺术气息精品的制作人，也感谢那些一直支持这个游戏的朋友．

文化区版本《最终幻想 7 核心危机》攻略笔记

朱厚照



我曾经不止一次地思考这样的一个问题，当一个文章失去了主题，失去了所要表达的思想，或者说这些东西通过语言已经无法传达，这个时候，我该怎么样来下笔千言，侃侃而谈呢？现在我所要面临的，正是这样的窘境，陈奕迅有个歌叫《十年》写的爱情，我生命本身包含了两个十年有余的含义，其中按照事件划分的又有很多很多。我一直相信，人内心深处的所想，超越了语言本身的含义，它不需要华丽而空洞的辞藻来给文字润色，也不需要无病呻吟似的感情来重复复杂的思绪。我沉思良久，决定来用这样的手法，来讲述我所爱的游戏**---**《**FF7CC**》。和当初游戏出来的蠢蠢欲动相比，拿到游戏以后的自己反而平静了许多，恼人的生活定律让我不得不对这个游戏选择平静对待，而不是当成我心中的全部追求，尽管我的心中难以忍受（苦笑）。恩，就絮叨这么多吧，接下来听我来慢慢将这一切讲完，就从这张图片介绍开始吧。



男人，不应该只为的自己的命运感到悲悯，他的眼泪，应该为逝去的朋友而流下！

以神罗雇佣兵扎克斯为主角的动作 RPG，《FF7 补完计划》系列中最为古老的过去，曾经在正统《FF7》中留下的未解之谜，将在这里寻找到她的答案！



思前想后 还是从五台过后开始写吧，之前扎克斯搞酷的那些桥段，大家在发售之前便已经见识过了，再看也是无济于事，片头的大战，仅仅神罗训练士兵的一个测试而已，扎克斯，最后被萨非罗斯一剑刺穿，这似乎已经暗示了什么，这里没有不知道最后结局大概的人吧（笑），接着便是去五台执行任务，然而半路上，扎克斯的师傅安吉尔却一个人离开，杳无音信了，接着扎克斯在森林某处遇到了第一个召唤兽敌人，火神伊夫利特（FF8……）

第一个召唤兽算是在初期没有做任务下有点小难度的战斗，我当时还没有摇出 777，不得不以初期状态海和怪物死扛，由于没有好好看系统讲解，这仗我打得很幸苦，不过最后很神奇，不知道从哪里下面冒出了这一招，把伊夫利特秒了……





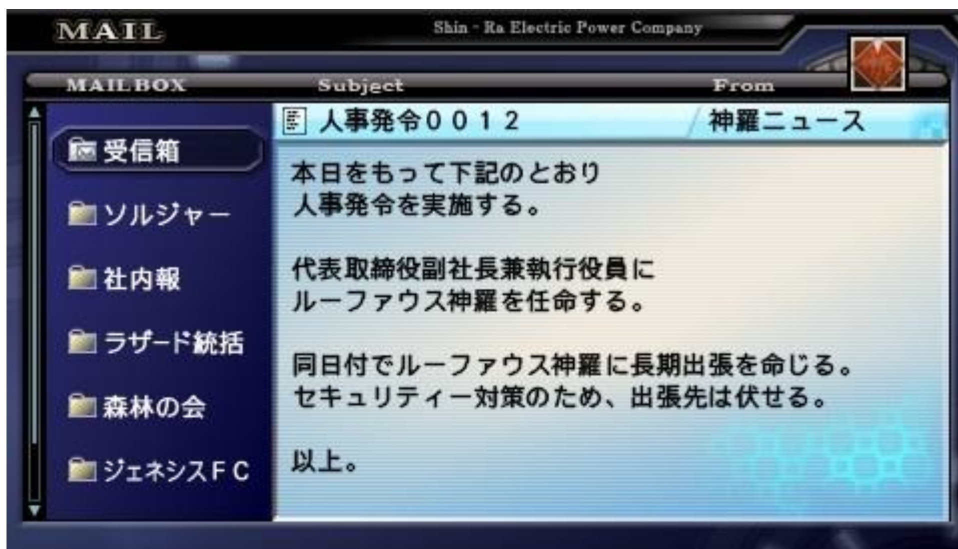
继续前行的扎克斯遇到了萨非罗斯，当然，这也是扎克斯心中的偶像，然而翻开五台的敌军的面具以后却发现他们和杰内西斯有着相同的面孔，萨菲罗斯说，这是杰内西斯复制出来的……



任务完成了，自然是要去街上走走，了解一下游戏的世界观也是好的，起码这样能把剧情的丰满度凑满，神罗雇佣兵，其中的杰出者，在平民中也拥有自己的偶像，比如这位小姐，就是杰内西斯的粉丝



游戏里的八号街有一个 LOVELESS 大道，下面就让我们屏住呼吸来看上面一张图片，还记得这里是哪里么，许多年后，一个卖花的少女从这里的小巷走了出来，开始一段传奇，我脑海里又回想起了 ff7 开场的那段熟悉的旋律，这一刻，我心中的热血沸腾了！！！



半路上收到的一个短信，这次 FF7CC 的短信系统和如龙一样没有什么太大的意义，不要了解剧情的玩家可以不看，这是一封看似平凡的短信，鲁法斯，这个人成为了神罗的当家，这个人再 FF7 中的评价饱受争议，就在这平凡的一瞬间，他以这样的一种方式，登上了 FF7 系列的历史舞台，而且他的上台也将进行一系列的政策调整.....

游戏的任务系统，此时已经开启，要让后面打起来轻松无比的玩家，可以这个时候去做做任务。我的 rp 此时遇到一个巨大的爆发，下面这两个 777，我用了不到一分钟......





由于做任务，自然是考验玩家实力的时候，游戏的隐藏要素不要说，很大的部分肯定是来自于这么些地方，目前游戏任务的难度等级从 very easy 到 very hard 分好多种，大家慢慢做下去，肯定会乐趣无穷，但是由于此时魔石合成系统还没有打开，有些很 BT 的任务比如暂时拖一拖。游戏的战斗系统可能大家已经烂熟于心，最重要的一点，由于是动作 RPG 需要一些 ACT 的技巧，其实对付敌人打出重攻击很简单，如图，绕到背后，找到菊花，死 K 就可以了，当然了后期的 BOSS 不是省油的灯，要找到他们的菊花，那是相当的不容易





任务在 A9 有众多高手讲述，我本着自己搞定自己的态度一路摸索，总算是 K 到 20 级左右了，任务做了 N 多，系统装备大提升，有三个魔石比如物理防御，初级医疗，回转攻击都已经升到了 master，在没有开启魔石合成的现在，这些都是宝贝，还有一大堆的稀有合成魔石，这些东西现在只能看看。

继续往下走流程，来到了杰内西斯的故乡，这里提到了一种果子，XX 苹果（字面发音应该和愚钝接近吧日文菜.....）片头的 CG 曾经有一个果子被燃烧了，就是这个。这个场景在游戏发售之前就已经公布过，大家很熟悉了吧



游戏的初期任务的设置那么繁多，我不知道是为了什么目的，也许是掌机游戏，SE 不想让大家太累，但是我要说，这还是在一定程度上破坏了游戏的平衡性，这是扎克斯在第二个任务之中遇到的第一个 BOSS,从对白来看，应该是架势比较嚣张的样子，但是很不幸，丫被我找到菊花以后，几刀砍死，没有一丝快感在里面..........



萨非罗斯 杰内西斯 安吉尔 这些神罗的一等雇佣兵都拥有他们的超能力，暗部的人一语道破天机："杰内西斯的特殊能力就是复制他人"（变成 xenosaga 了......）



游戏的流程此时正式走向了正规，他们之间的关系和过去，从这里开始有了交代，安杰尔和杰内西斯，他们的关系绝对不是战友这样的简单，虽然杰内西斯的叛逃原因此时依然是未知，但两个人的关系还是通过一些对话展现在了大家眼前（虽然这些东西，官方早就已经公开了.......）杰内西斯应该还是个地主阶级成分出生（是要蹲牛棚挨批斗的！）和安杰尔乃是发小。



暗部的琼哥发现了一个墓，他让扎克斯先去村庄里调查，果然在村庄里遇到一个老妇人，他称呼扎克斯为"小狗"- -||这人是安杰尔的母亲！



安圣母说，一个月前杰内西斯发扬了鬼武者 2 开场 CG 的精神，在村子里展开了大屠杀，搞得鸡犬不宁，我真搞不明白，为什么把您老人家给漏了呢，你又不躲又不藏的。这样不太好吧……



游戏中再次提到了官方设定里安吉尔虽然戴在身上却一直没有使用的那把大刀，安圣母说这是他们家的传家宝，按照游戏的剧本模式发展，好东西最后总会到主人公手上的，不给就不给，暂时的，若干年后，这把大刀的名字我没有记错的话应该叫"一刀两断"。



琼哥貌似发现了杰内西斯的老巢（拜托 村子巴掌大地方，不要搞这么严肃好不好），没办法，不让我和老太太叙旧了，赶快去完成士兵的使命吧，啦啦啦啦........当然他们还是说了一些题外话，比如萨菲罗斯为什么不参战，原因是不想面对的敌人是自己的战友这些（小萨真有这么善良么，难道尼布海姆的真相之前他就那么好......）



进入工厂，遇到一大堆杰内西斯的复制士兵，看来这次的老巢是找准了，杰内西斯应该是初次犯罪吧，地点选得如此暴露，不要说暗部的高手了，城管大队都能吊销营业执照了.....
杰内西斯含有很严重的上海小资情节，上来不是一顿猛训而是优雅地念了一段鸟文（由于《loveless》部分我没有截图，想查字典也没着了....）扎克斯一腔热血想和杰内西斯死磕但是按照导演要求现在只有被 K 飞的结局......当然琼哥也不能幸免，他只是特务不是武警。这时候，消失和很久的安大叔终于现身了，我们从中了解了一些杰内西斯的变态爱好，比如把人杀了往自己老爸老妈的坟墓里面放........最后杰内西斯狂飙，工厂即将爆发，生化危机式的桥段就此上演........



有了前期的任务积累在手，工厂的胜利大逃亡没有任何的难度，不要说你不曾做过任务，不行的话，只能靠回避和防御技术了，其中有一仗敌人包围起来，攻击能力还是比较可观的。工厂的门外，有一个砍导弹的小游戏，可惜我当时在吃饭，没有砍好.....之后便是回撤村庄，速度要快点，有时间限制。到了安吉尔的家里，发现他的老母已经被杀害了，而根据前面的对话，杰内西斯并不想杀害安吉尔的母亲，更加让扎克斯感到不可思议的事情是，站在安圣母尸体面前的竟然是安吉尔本人，这很明显是在暗示是安吉尔杀害了母亲。

《满城乱伦黄金假》告诉我们，你和老妈乱伦是可以的，但是你要老妈性命是不对的。扎克斯对这安吉尔发飙了，具体情节可参照琼瑶剧的歇斯底里桥段。安吉尔虽然为自己辩解，但是不能掩盖他已经做过的事情，扎克斯一路追出，但是被杰内西斯绊倒，杰内西斯一阵上海小资以后，拿出了一块石头，饿饿，总算来了个可以让我手指一颤的敌人了！



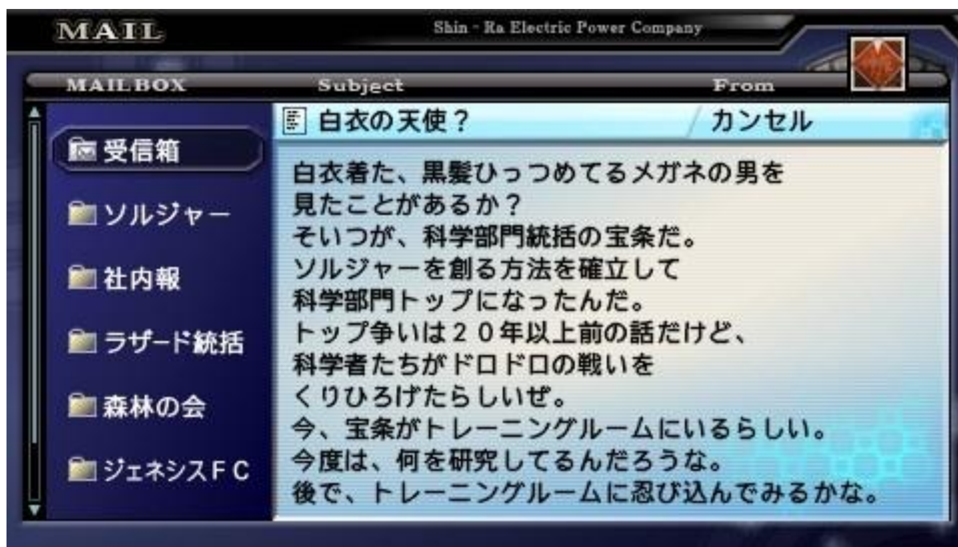
和龙王巴哈姆特的战斗难度一般，会点回避技巧，无伤不在话下。我一时兴起只管杀敌，知道最后才截了图.....入手的石头道具不要说了，掉落的道具是加力量的素材，后面有合成了我再详细这个问题



杰内西斯的变态又一波开始了，他开始告白了，他开始说自己是个怪物了，一个只有一边黑色翅膀的怪物的诞生了！！最后他展翅而去，把村庄炸掉了。



男主角都是懂事的，他们还很菜，他们还是孩子，他们坚定地相信，社会是和谐的！怪物是不存在的！
游戏的第二个任务就此结束



回到总部，又收到一个短信，话说 SE 就这么偷工减料，宝条大人来个华丽的出场秀怎么就不行了？？？

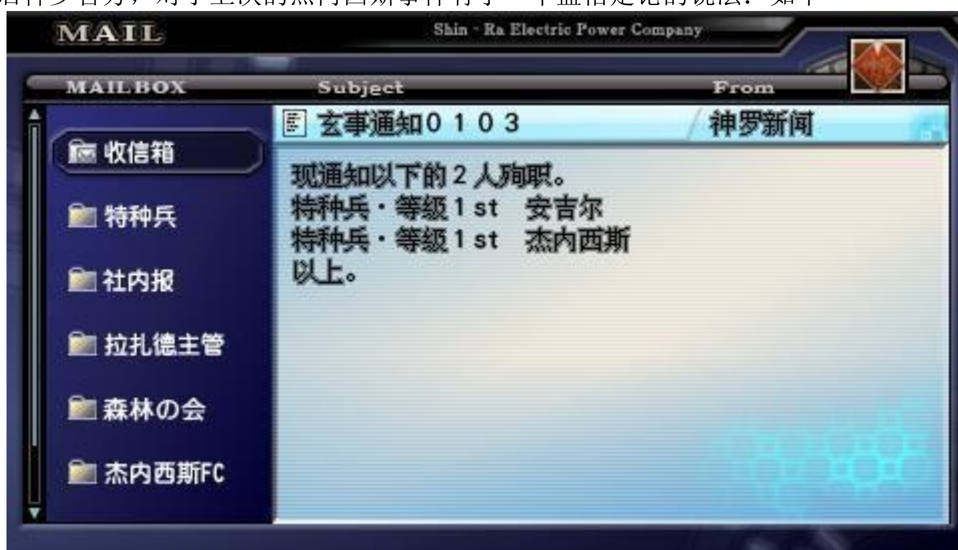
BTW：游戏到这里，传来一个好消息，国内的汉化版已经放出来了。虽然剧情部分日文没有什么大障碍，但是某些任务还是需要文字的帮助的，总之捏，这是一个好消息，当然我对某些部分也有些错误估计，比如我认为，游戏的场景是可以任意去的，可是到现在我才发现，游戏乃是像 ACT 一样的关卡制，由此某些必须要特定开启的任务可能就此遥遥无期，残念，难道还是非要玩一个 2 周目么。

另外还有一点，之前理解错误了，把杰内西斯故乡给轰炸掉的，乃是神罗的暗部，以上 更正



任务的完成以后，可以在士兵的训练室遇到宝条，  这个人言辞那是相当的嚣张，相当的自信。饿，天才共同点。随后收到短信去了司令处，这里有个插曲，扎克斯的队友卡塞尔会发短信要求扎克斯去 loveless 大街，那里如果不出意外会触发一个任务点（我猜的，自己没看攻略）。但是当时我就直接把这里 PASS，现在想起来后悔啊...........
扎克斯如愿获得了晋升一等雇佣的资格，但是此时扎克斯已经没有了当初的激情了，情绪很平静。（人，

就是这么成熟起来的成熟的方法就是一次又一次的打击），蓝扎德已经交代了新的任务，同时萨菲罗斯也会同行。随后神罗官方，对于上次的杰内西斯事件有了一个盖棺定论的说法：如下



游戏进行了这里，系统的完全面貌已经基本展现在大家眼前了，最后一个主菜单选项，魔石合成，正式开启。本作的魔石合成，应该是最值得研究的系统，而且从某些方面来看，是有一定的规律，可惜，我对这玩意兴趣不大，而且从后来的方面来看，对系统的帮助并不一定是脱胎换骨的那种，由于本作没有武器的设定，让人感到很迷茫，单单靠几个魔法石，我实在没有太大的激情，顶多到后期留意下最强魔石…………恩不过魔石装备变成 6 个了，可以用的技能还是多了些选择。





和司令部的谈话还在继续，但是大楼的外部此时想起了警报，出去一看，全是杰内西斯复制人，很明显，之前的工作做的并不彻底，现在火已经烧到自己家里的院子了………萨菲罗斯这里说出了一个新名字---荷兰德。一个和宝条干同一个技术工种的人，不过既然本作在宣传的时候已经号称要反映神罗系统内部发杂的关系。这里当然也有交待，据说此人由于不通人际关系，最后在权力斗争中失败，从而叛离了神罗，至于其他的萨非罗斯没有过多提及。



追到八番街，这才发现原来暗部是存在活宝这么一个说法的。红头发和光头大家应该相当了解了，AC 里面的绝对搞笑角色。不过这里仍然有一个悬念：暗部有的西斯内应该是个能力相当强的人，但是后来的作品里一直没有看见她，虽然现在还不能确定原因，但是我想后面一定发生了什么，一定。



本段剧情之间，我开始了第二次的任务批量，收获不小，首先等级一下子突破了 35 级，现阶段配合魔法流程的士兵基本可以秒杀。在 DMW 菜单的纵向后面一部分的辅助召唤兽，现在有条件都可以受了，菜刀王，莫谷里，魔法壶，陆行鸟。等等还是有一定的价值的，陆行鸟和菜刀王的攻击力很强，而且任务的难度相对而言不是太大，如果为了流程的话，这两个召唤兽此时是相当强力，当然千万不要忘记拿斩铁剑--奥丁，这玩意虽然刷出来几率不高，但是一来这是 FF 系列的招牌，二来这玩意是敌人秒杀的，理论上来看，在没有 13 骑士的 CC 下，这是最强的一个召唤兽。入手难度也不高，相当低。同样的 DMW 的表现方式此时也有了一些变化，比如在进入停牌系统的条件下，有可能会播放一些花絮，这些花絮主线剧情里面是看不到的，对于剧情的丰满度，是一个很好的补充。



本次任务最大收获就是上面那副图，在尤非相关的任务的倒数第二个任务中，出现了一条黄金龙，然后最后一个任务就是和他 PK，但是很不幸由于我水平苦手，中途挂了不少次，最后还是靠 RP 拿下的（汗颜。。。。）这个召唤兽的名字叫巴哈姆特。烈 属于一个攻击力相当稳定的隐藏召唤兽。



主线剧情在八番街结束以后正式进入五号魔晄炉，这里可能大家感到还有些陌生，但是只要下到一层，大家便可以明了，这便是当初 FF7 初期克劳德感到头疼耳鸣，然后一个 BOSS 从天而降的魔晄炉处，SE 果然很怀旧。



这段 CG 游戏出来之后便已经烂遍大街了，不少人评价是 FF7CC 最佳 CG，如果真的是，我只能说很遗憾。因为游戏的流程此时还有很大的空间，如果到了后面缺少了视觉上的冲击，这反而说明了 SE 制作能力的不足。毕竟 FF7 CC 是 FF7 系列中很重要的一作，我们尽可能希望她完美一些。游戏的战斗场景其实是电脑生成的（要不然神罗建筑部门要疯的........）GC 的本受仅仅是一场打斗，但是真正的看点，在杰内西斯不正常的表现，本来仅仅是训练，最后成了真刀真枪。而且最后杰内西斯受了伤，魔晄进入了到了他的体内。而杰内西斯本人似乎也有些难言之隐，对于萨非罗斯最高英雄称号的嫉妒，对于自己的能力的不认可，还是意识到了什么？这些不得而知。



SE 没有把悬念留得太长，敌人消灭后，萨菲罗斯，便告诉了真相，这里涉及到一些游戏世界观的问题，比如图中的 G 计划 劣化现象 古代种，古代种是后面话题的重点，比如杰内娃什么的，不是这里重点的叙述对象，G 计划其实就是杰内西斯计划，他本人确实仅仅是神罗的一个试验品，但是后来也证明这是一个失败的试验品，原因便是他们出现了细胞劣化，而这一切是不愿意被神罗官方看到的。这也就是为了杰内西斯在上次比试中受了点小伤却很难愈合的真相。



荷兰德出现了，这里果然存在这他们的研究试验基地，当时遇到的那个带有安杰尔脸孔的复制人的脸，也说明了一些问题，低下没有什么好说，无非是杰内西斯的告白，看来我的想法是对的，这人果然是由于不安心居于人下，且对于自己基因的失望，还有自己被改造的事实难以接受，从而对神罗产生了怨恨。（此后看来，最后一个理由大家都不能接受。）萨菲罗斯来搞定杰内西斯，而扎克斯的任务是抓住荷兰德



追到顶层，拿下荷兰德之前，安杰尔终于出现，看来第二个不能接受打击的人就是他了，此时剧情开始走向内涵化：安吉尔认为自己的翅膀是自己变成怪物的见证，扎克斯认为，也许这也代表了人类的自己对自由的向往（此后很多年，一个天朝台湾省的歌手也发出了如此的感慨--她为此唱歌一首《隐形的翅膀》），不知道大家注意到无，安吉尔的翅膀区别于杰内西斯和萨菲罗斯的黑单翼，乃是洁白的颜色，虽然这和他彪悍的身形不配，但是这更多的是一种隐喻（可能有官方的解释，但我本人纯粹这么理解）表现了人心的一种善恶，安吉尔没有杀扎克斯，只是最后一下将他打入了十八层地狱，米德加尔下层。

游戏进入第四章 

我来寒酸一把吧 剧情的重头戏来了 至于什么意思 大家应该明白吧 早清才子纳兰性德的一首爱情诗

人生若只如初见，何事秋风悲画扇。等闲变却故人心，却道故人心易变!
骊山语罢清宵半，泪雨霖铃终不怨。何如薄幸锦衣郎，比翼连枝当日愿!



每个男人，心里或多或少都是恋母的。
爱丽丝，应该就是这样的一个女人，外向的扎克斯为了得到肯定，内向的克劳德为了寻找依靠。
一份悲剧式的爱情，开始和普通的爱没有什么两样
唯一的感到不可思议的是，进展，快了些。

真美
我的脸嘛
是你的眼睛 颜色真的好美
这可是被魔晄照射过的眼睛哦 漂亮吧
是的



再次抱怨下 SE 处理剧情的不厚道，本可以让玩家前回味万回味的桥段，最后的感觉仅仅是一笔带过，而且让人回味的东西少之又少。就算一见钟情，也没有这么搞的。和克劳德一样，扎克斯都是从天上掉下来的。（看来编剧那是相当喜欢看越剧红楼梦啊）事实上游戏告诉我们。跳楼不仅不会死人，还有妹子可以把，扎克斯还是有点商业头脑的，比如让爱丽丝把教堂的花占用拿去卖钱赚一笔。不过这东西纯粹是电影语言的一种，真要追究里面破绽很多，原谅我偶尔很世俗......



逛街，聊天，购物，男女之间的约会似乎就是这样（那个红绳子后来 AC 里成了一种符号），扎克斯也是够直接的，第一次见面不到五分钟的女人就这么约出去了，我佩服.......男人本该如此，最后这张图是不是很暧昧呢，还差一点火候，还差一点火候。而爱丽丝的特殊身份此时已经初漏端倪，例如她知道神罗的某些士兵是做过身体改造手术的！



任务相关提示，这里有两个任务触发点很重要，分别是破坏任务和第二次破坏任务，你只要和街上的人对话就可以触发的，具体的未知我忘记了....图也是随便找的一张掏菊花图。反正人也就那么几个，反正你只要对话之后屏幕黑了一下，就对了。
这两个任务入手的东西分别是：道具合成之书（可以在模式合成里面加入道具，之前积压的道具魔块终于有用了），第二个是钥匙扣可以增加一个饰品的格子，这两个任务必须做，因为太简单了，你不做对不起人民对不起党啊！

任务第三次批量之前继续做剧情这和爱丽丝短暂的邂逅其实已经开始发展两个人之前的爱情关系，接受这个事实好了，虽然这么简单就钓到了，与此同时，世界上也是存在电灯泡这么个东西，上面了通知，杰内西斯已经率队带过来直捣神罗黄龙府了！没办法，出发吧，解决完一堆破事以后，你要面对的只是一堆杂兵，然而此时的实力已经对付他们绰绰有余了，当看到攻击力已经达到 9999 的时候，我明白自己要开始第三次任务批量了.......



安杰尔的情节在这里属于一个插曲，短暂的道白没有什么解释的必要了，人性么本身都是很善良的，但是能够和杰内西斯分清自己的立场，同时也不能消除他对神罗的怨恨，他和扎克斯即是同事，更多的关系还是像父子吧，一路教诲，想必能感人至深，最后他用自己的翅膀把自己送到了神罗大楼之内，能飞翔的感觉就是美妙啊。萨非罗斯对在大楼袭击下宝条的安危倒是一点也不关心，他所在意的仅仅是杰内西斯的去向和任务完成的效率，恩恩，原谅他现在还什么都不知道



大楼深处遇到了狂人宝条言论依旧嚣张到了几点，如果可以这里还有一个小小的试验能够提升以下玩家的实力，仅仅是一点，杰内西斯接着出现，发泄了对这个人的不满，你为什么不把我做强一点？当然了还有个很重要的原因，因为荷兰德不能治疗杰内西斯的劣化，真正要钥匙--杰诺娃，在宝条的手里。，扎克斯作为一等护卫兵，当仁不让，需要上的，这里战斗继续无难度中，走个过场而已



某些人抢劫不成，只好寒酸着逃走，当然一切都会有了结的 快了.....此时安杰尔再次出现，来让玩家体验一次翱翔的滋味，飞到顶层，杰内西斯再次拿出召唤石头，安杰尔留下一句：“扎克斯，你可以打败他的”就走了，此时有个情节蛮搞笑，爱丽丝来了电话，说自己想搞点小卖卖了，要你耕田来我织布夫妻双双把家还。扎克斯拿出了男人的经典说辞：不好意思妹子，我正在处于事业的上升期，有个客户要应酬一下，回头就处理你的事情，然后巴哈姆特 烈出现，秒吧..........



第三次任务批量 关键词：上限突破

剧情过后集中做了次任务，这可能是游戏到目前为止，最大的一次集中收获吧该拿的的拿了不少，系统一些东西也逼着自己去研究了一下子。先从以第一个来

没有强大的 SP 和金钱做后盾，再好的魔石拿在手里也是白搭，当然这是在你稀有道具足够的前提下，任务到了 50%的时候，在 HP9999 上限的条件下，敌人完全有能力将你秒杀，此时的上限突破就变成了必须，而好的道具集中在了"更加贵重的物品"这个里面，任务 6-4-3 的重力球是极品的刷 SP 和金钱的敌人，用暗黑和铁拳等级足够秒杀不成问题，当然如果在前提注意积累，完全可以在这里合成一个超级回复的魔石附上效果力+100，只要上了 120，你的能力就强了，至于伤害突破的某个物品，在任务 6 中有拿。不要计较钱和 SP 那些东西都是可以刷回来的，合成以后，在 HP 伤害界限突破的条件下，用暗黑一瞬间就是上图这么个效果，SP 一瞬间可以入手 4000 到--8000 不等，而必定入手的金之腕轮一个可以卖 3000 大洋。

这里还有一个关键点，在完成某个任务后，可以开启一个商店，里面卖的都是提升召唤类 DMW 的魔石，其实这个对于我来说作用不是很大，经常战斗这些东西早就 100%了，比较关键的是这里推荐入手斩铁剑魔石，毕竟敌人秒杀，还有一个就是此时你可以用拳系魔石+DMW 类魔石合成最强技能魔石之--舍身拳，用此招可以对某些重力球实施无伤秒杀，后期刷 8000sp 高级重力球必备

下面的就是任务基本结束时候我的装备，这时候如果有爱丽丝的极限技助威，我的 HPbreak 已经到了 99999，攻击力稳定 10000+,流程难度到了这里，可以没有语言了，当然其实还有很多东西我没有拿到，

比如肥陆行鸟的储备，月竖琴的储备，英雄的药的储备，这些都还不够，还有一个要说明的是，现在，在之前需要触发条件而没有触发的，要开始做了，这是不多的机会了，后面还有一次，要赶紧批量了，比如“五台残党-圆月轮”，其实难度相当的低下,还有一个就是神罗士兵训练室的迷你游戏--下蹲，可以考虑拿一下，里面的奖品据说可以触发一个支线剧情……



最后再次对本作的任务系统发泄发泄，实在是受不了这个玩意了，以后这游戏要是再玩我还做任务，我就把自己手砍了！一样的地图，无尽的任务，懒婆娘的裹脚--又臭又长！流程才第四章结束，能力便已经如此逆天，（相对主线）这游戏还有什么意义，我是在玩任务，还是在体验剧情，相对于 FFXII 适可而止的任务，我当初灭 500 万的时候情绪还相当亢奋。可我觉得这次 FF7CC 任务系统确实是让人火大，很多的东西不明原委，要表达的主题不知所谓。我纯粹为了一个完美，在受尽折磨，后期还有更加强悍的敌人，估计下一次任务批量的时候，会更加让人苦恼，我上面说的可能很轻描淡写，但是实际做起来的时候，琐碎远远超出我的估计………

回到了主线剧情，总算让人舒畅了，任务过后，神罗在进行重修工作，此时的扎克斯要兑现自己的诺言，去帮爱丽丝了，但是在进入教堂之前，琼哥再次分配了任务，这让扎克斯很不爽然而更加让人吃惊的是，暗部似乎一直在监视爱丽丝，至于为什么琼哥没说，也不想告诉扎克斯，但是原委想必大家都了解了，世界上最后一个熊猫么。当然要重点照顾了。坐上了飞机，前往事发现场，但是很不幸，遇到生化危机桥段了--坠机！



人渣，人渣，他终于出场了！伟大的尼布海姆的克劳德，它代表了腐女界受体悠久的光荣传统！BL，GL，SM，耽美在这一刻灵魂附体！在这一刻，我不是一个人在邪恶，不是一个人



一个贡加加的土娃子，一个尼布海姆的乡下人，一段伟大的基情就此开始了。

这里还要在絮叨一下。我觉得在复杂的世界观面前，我还是喜欢剧情中那些更加真挚的东西，我毕竟希望游戏纯粹一点，不要拿那些现实中不存在的东西来糊弄人，FF7 一个很好的故事，不是因为那些搞不懂的专用名词和复杂人物关系，而是其中描写了很多人性的本真。扎克斯一个已经开始成长的人，克劳德现在还是渣。很多年以后，扎克斯成了故人，克劳德登上了属于他自己的舞台，开始在整个系列耀武扬威，但是在他的心底他还是那个自卑的男孩子，他害怕去爱上一个人，也害怕去接受别人的爱。爱丽丝，蒂法，是永远不能划等号的两个女人，扎克斯即将在新剧情完成他的蜕变，伴随着软弱伴随着无助。克劳德，此时还仅仅是个默默无名的人，他所承担的，他所拥有的，还仅仅是别人的嘲笑和对自己的否定，我一直觉得克劳德的性格很像某个时期的自己，（这话太无耻了，我都要吐了......）那个时候的自己，没有目标，没有理想，遇事怯懦，逃避，害怕承担责任，想安稳的度过自己的一生，哪怕是在别人的阴霾之下，对于自己也经常自欺欺人，表面上要强，其实内心脆弱。后来我们都伴随着时间，经历了属于自己的蜕变，经历了属于自己的那份成长。十年前，十年后，恍如一枕黄粱，刹那间烟飞云散，不同的是幻想世界里面人

成为了英雄，我的一切才刚刚开始。FF7，一个真实上描述一个人成长的游戏，里面有很多的感情，都是现实中能够感知的，她符合现代心理学的审美，符合 RPG 的剧情主旨，符合这个时代的需求，作为历代最受欢迎的 FF，她当之无愧！

话说这游戏 COS 得还不是一般的厉害，乾隆爹影也来了，还有个潜入任务，话说这里我压根没有拿道具，直接冲到设施里面去了，就那么点奖励，我实在是看不上……



设施的内部遇到杰内西斯了，已经逃了一次，这次不能再错过了，话说此时，杰内西斯的劣化已经相当明显了，身上的一部分已经灰白，唠叨了一段之后，双方便开始开打，两刀就收工，这图截得实在不咋的。完成以后安吉尔再度出现，而系统方面杰内西斯也正好加入了 DMW 看来又要努力收集了。杰内西斯被打败以后苟延残喘的仰面坠下，当然我们知道丫是不会死的。此时远在某处的秀真同志看到他跳楼的动作应该泪流满面了。（事实证明，他还要再哭一次）





扎克斯这次的任务还是要寻找荷兰德的下落，毕竟他知道的东西太多了。这号人脱离了组织，唯一的下场就是学习周董的话："沉默的黑夜，关掉你的嘴，唯一的恩惠"这是新村庄中一个很美的场景，大家体验一下这种肃杀的氛围吧.....

这里在 1 楼貌似有个隐藏的道具可以拿，就是关闭烫人的澡堂水的那个，但是很遗憾我的那个 MGS 任务没有做，导致没有道具，不过后来看了书，只是一个脑残魔法而已，还好还好，阿弥陀佛，随后便是直奔主线，由此可以得知，下场的对手乃是亦师亦友亦父的安杰尔



这段剧情没有让我失望，毕竟扎克斯对安吉尔的感情要复杂的多，这里一切都需要一个了解，毕竟安吉尔和扎克斯，已经站在了不同的立场之上。拔剑相向是免不了了，然而更加惊讶的还在后面：荷兰德出现了，他告诉了 G 计划的真相，其实 G 计划的代号不是杰内西斯而是安吉尔的母亲杰丽安，安杰尔，杰内西斯都是 G 计划的产物，而安杰尔的母亲就是当初隐藏了杰诺娃细胞的那个关键人物，不同的是杰内西斯是试验的失败品，而安杰尔的基因却是完美的，它可以完成杰内西斯不可完成的基因反向复制，而安吉尔母亲的死不是他杀，乃是自杀（张艺谋笑了符合《满城乱伦》桥段）但是安吉尔并不能接受如此的事实。



安杰尔的最终选择乃是复制怪物，然后自杀式的融合，随后一头大怪物出现在玩家面前，外强中干，这仗其实打得很不是滋味.........



杰内西斯的 DMW---启示录第一次就 LV5 RP 不错，用这个人的 DMW 来做战斗的收尾，多少有点讽刺的意味

让人断肠的情节到来了！剧情到目前为止的最高潮，估计在结局之前再也不会有如此让人感动的过场了，主题歌《WHY》的旋律此时响起！安杰尔在向扎克斯做最后的道别，这句最经典的话：夢を持て。我没有忘记，抓住属于自己的梦想，这是 FF7CC 的主题！成为英雄，是每个热血青年的梦想，扎克斯想，克劳德想，很多人想，但是真正经历到的时候，永远不可能是和当初一样的情绪，很伤感不是么，一切都过去了，是你长大的时候了，必须要道别，也许不能再见面了……

安杰尔，FF7CC 里刻画的最为成功的一个人物，扎克斯没有他发挥他成熟的最大魅力，杰内西斯仅仅是美型，萨非罗斯高山仰止，克劳德还没有进入主题，此时只有安杰尔将它所有的一切展现在了我们眼前，这是一个伟大的人，虽然之后这个人消失了，但是值得我们去怀念…………

再见了，朋友，师傅，父亲，虽然我还拥有爱我的人我爱的人



但是我会选择坚强，选择去接受，我还有属于自己的梦想，扎克斯--一个热血青年，从这里迈向了他的蜕变，他即将开始挑起神罗雇佣兵的大梁，去完成安吉尔未竟的事业和理想，扎克斯将从发型开始，告诉大家一个崭新的时代到来了，当然还有他背后那把继承了安吉尔的成了整个系列象征的那把大剑！





安杰尔的剧情已经就此落下帷幕，任务结束以后，神罗陷入了一片慌乱之中，而扎克斯却只能在闲置的环境下选择去度假，这段剧情之前官方公布过，但是事实让我很失望除了几段对话，没有让人觉得出彩的地方--我很期待沙滩美女的。但是对话本身还是有很大价值的：原来上头已经查明，荷兰德资金的来源不是别人，正式雇佣兵的头--蓝扎德，这真的太乱了，也太唐突了，琼哥还是在说关于监视爱丽丝的事情，让扎克斯很不爽，但是此时界内西斯的复制体又出现了，假期就此结束，虽然人死之后的灵魂是可以溶入生命之泉的，但是现实很明显告诉我们---杰内西斯还活着！

游戏至此进入到了第七章，这里开始可以说是游戏的后期了，这章内容乏善可陈，无论从攻略还是剧情的角度都没有太大意义，而且此地区不在主线内，做任务价值不大，因此可以直接跑流程 PASS。游戏的过程中要经历一个小游戏，防卫战，不怕丢人我失败了，因为视角原因出现了一个漏网之鱼，我追的时候已经晚了，算了就一个不死鸟的尾子吧，也没有什么好东西，只能如此自我安慰.路的尽头可以遇到一个人在抱怨说某人做飞机竟然眩晕，这个衰人究竟是哪个呢，一看，晕死，竟然又是克劳德，上次抓个普通人都脱力就不说他了，竟然这次飞机都搞不定，话说我小时候也晕车晕船的，不知道是不是也晕机呢？不敢继续往下说了，要不然会被 874 了.....

追到顶层遇到荷兰德之前有一个小 BOSS 放图留恋，主可怜你！



BOSS 站之后，荷兰德开始跳楼，（那动作那神态，果然秀真又哭了！）不过游戏给了直接的结果，他没

有死亡，被杰内西斯复制人带走了！此时萨非罗斯出现了，告知了，一些世界各地形势危及的情况而且。而且双方还要分开一段时间，扎克斯毕竟还是年轻啊，依依不舍，还是不希望离开萨菲罗斯，萨非罗斯看出来了，还是很友好的说还有再见面的机会的！当然剧情不久就要到 FF7 著名的尼布海姆的真相了！这句话放在这里还是比较让人觉得凄凉，萨非罗斯果然是充满悲剧色彩的人物啊



游戏到这里进入到第八章节，这是相当的重要的一个章节，第一他的剧情承上启下，第二对于收集 100%任务的人来说，这是最后的机会，因为过了这一章节，就没有办法触发米德加尔的所有支线情节了，所以抱歉，我在这里估计要停留相当长的一段时间了，做任务，研究魔石，组织语言，等等等等，诸如此类。大家见谅，其实冲剧情很好很简单，由于任务量出人意料的庞大，我也对这次国庆期间没有完成任务感到很沮丧，但是希望大家多给我点时间，我尽可也能把帖子做得充实一些，FF7CC 的主线太短，剧情由于先天限制没有什么挖掘的空间，干巴巴的东西实在是让能让人错失很多东西，我也许最后不会任务全部做完，因为最后一个难度太大了，但是能收集的我尽量收集，争取能够有个不错的结果。但愿那个时候这东西不要太火星，不要太随意就被遗忘

低下先是剧情的部分，仅仅是这个章节一点点

思念在天上

剧情的开始扎克斯已经回到了教堂内，打开门，便发现，里面出现了一头怪物，当然，玩家一眼就可以看出来这是安杰尔的复制人，毕竟造型之前遇到过，太熟悉了，然而此时的怪物似乎并不打算袭击爱丽丝，扎克斯也成功来到了爱丽丝的身边保护她，怪物的目标仅仅是神罗的装甲小战车而已



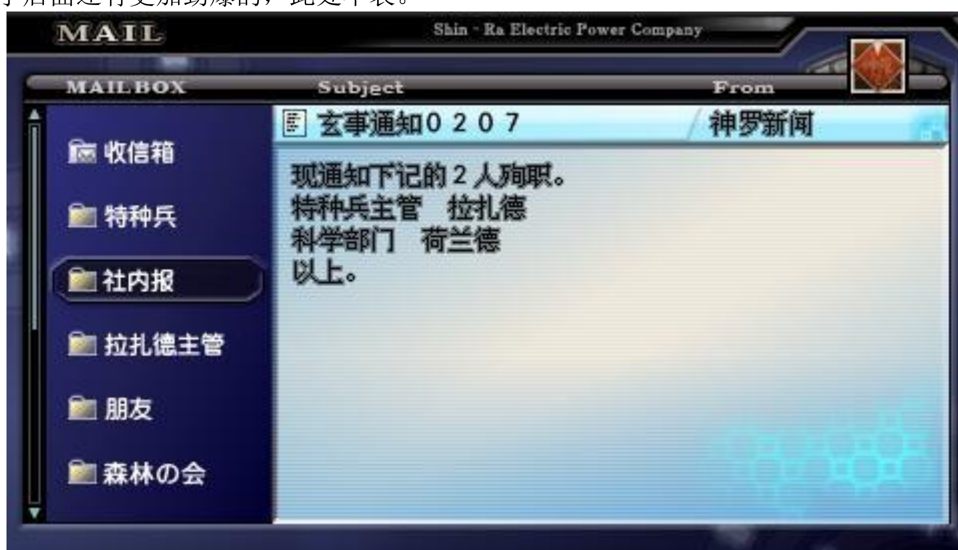
怪物击倒了战车，但是自己似乎也有点体力不支，扎克斯说这可能是生命之泉里安吉尔细胞的的劣化导致挂物的能力不强，但是后来怪物还是成功的飞走了。此时扎克斯和爱丽丝的神奇既很惊讶也很平和。这个眼神包含的东西蛮深刻，想必里面有了很多很多的复杂感情



这是一个女人，很久之前就想做得愿望了吧，卖卖花，将它的芳香传播到米德加尔的每一个角落，从这里我的折磨也就要开始了，上天保佑，不要在遇到上次做个好几个小时任务，没有存档最后被秒杀的恶性事件了。这里如果抬头向天上看，会看到那个怪物，他会默默告诉扎克斯，做你想做的事情吧，此时我想到了那个很熟悉的话--思念在天上……



放一张短信图吧，神罗的惯用伎俩，看的厌烦了，欲盖弥彰，至于真相是什么，鬼知道
果然剧情到了后面还有更加劲爆的，此处不表。





回到神罗公司，公司的最新的任务已经下达了，剧情开始和正式和正统 FF7 接上了轨，这次任务的调查，将是 FF7 中相当重要的一个回忆情节---尼布海姆的真相！萨菲罗斯的叛变，扎克斯的末日，克劳德的英雄气概，都将在这里展现，FF7 里，尼布海姆的真相，仅仅是游戏中期的一个只言片语，现在看来当时画面的表现力，也没有起到对剧情过分的渲染，而这次，这个 FF7 中著名的桥段，就要呈现在大家眼前了！



大家还记得之前可以在神罗训练室做的那个下蹲的迷你游戏嘛，如果全部通过，这里便可以用得到的道具触发一个支线剧情，给爱丽丝做第二辆花车，剧情到此，米德加尔的主线剧情已经交代完毕，以后的流程将和米德加尔道别，由此可见，这也是扎克斯和爱丽丝的诀别了……感人的话已经说不出来了，毕竟知道了结局而没有办法改变是一件沉痛的事情。和队友卡塞尔道别之前，是这个支线剧情最后的触发机会，由于之前的车材料破，车子不久没有变成飞轮海，但是飞轮子了---（卡塞尔短信如是说。）玩家可以带着训练迷你游戏获胜的道具去找爱丽丝，便会触发剧情，造成一辆新的车子，之后是一段颇为 KUSO 的情节，爱丽丝拿着这个车子去卖花，竟然被神罗的一个研究人员当成了最新的武器素材拿去改造，这哥们也太脑残了，象牙塔钻到牛角尖了么？结果自然是扎克斯回绝了，虽然对方出了大价钱，但是这毕竟是他为心爱的人所亲手做的一份大礼啊，换成你，你舍得么？！



第四次任务批量

不出意外的话，这可能是倒数第二次批量了。此时的任务一是为了加强上限突破后的攻击力，争取保持物理每刀 2W 左右，二是开始接触到最终装备，这一切都是为了对付任务的最终 BOSS，做好一定的准备，我曾以为这里会好耗费我大量时间，但是结果却又一次超乎了我的意料，除了一些刻意要用到能力的任务，其他的基本没有废什么时间，更多的精力还是花在了研究魔石的合成研究上，看来任务的最终考验还真是要等到最后。此时最大的收获就是知晓了能力的转移复制，比如 HP+999%的单独魔石如何转移到技能或者魔法魔石上，比如大回复叠加力 100，魔法叠加魔力 100 的效果，有了如此，一些面对隐藏 BOSS 的装备便可以轻松搞定，这些东西没有什么技术含量，但是也是最劳民伤财的招数，但是没有办法，实在是没有精力将魔石属性的问题捣鼓下去了，那就用庶民战法，多耗费点钱和 SP 吧，反正这玩意我也不缺......
这次的任务没什么好说的如上图，纯粹图个吉利，70 级，70%的任务，其实任务还可以做下去，不过么收藏珍贵道具的关卡，在我没有获得相应条件下，超前完成就要重来一次，我该讲点效率了，游戏进行到这里，我已经花费了 70 个小时了......



蒂法出场：和卡塞尔对话后，没有遗憾地离开米德加尔，这里折腾我这么长时间，我早已经厌倦了。剧情如愿发展到了尼布海姆，萨非罗斯在一开始意外地谈到了自己的身世，但是后来在提到自己的父亲的时候

他把自己嘲笑了一番：“我怎么会说起这些事情？！”然后回到了旅馆。玩家大可不必进去和萨非罗斯对话发展剧情，因为这里有游戏流程最后的一个大支线。



尼布海姆七大不可思议---立即和画面右侧的小孩对话，即可开启这个游戏流程的最后一个大支线，其中第一个是最好解决的，也是最为重要的，调查身边的积水塔，即可获得凤凰转生魔石，由于附加不死鸟的尾巴的效果，所以无论对主线的还是走流程的玩家都很重要，至此，如果之前将召唤兽收集完毕的话，（其实之前的召唤兽收集都不难--只有魔法壶耗费一点脑子，入手也简单）那么此时打开 DMW 菜单，即可获得如上的道具，效果为反击，可惜游戏的系统不是 FF7，如果像 FF7 那样的 RPG 系统可以慢慢将反击魔石练到顶级，由此繁衍小魔石 N 个镶嵌到武器上，可以达到敌人打你一次，你回击 9999 N 连击的效果，因此实际意义并不大。但是此收集乃是以后关键的源氏装备的入手的前提，所以入手是必须的！其他的就很简单了，相信解答的方式大家早已经知道了，一直到神罗别墅地下（第五个不可思议）之前，这里都可以完成。



进去和萨非罗斯对话，便可以开始第二天的剧情，这里的情节会发生拍照片事件，可能还是我太怀旧吧，还是把这张图放上来了，以后的 FF7 里，这张图片还是会再次出现的，只可惜物是人非。当时一切还在和谐的崩坏之前，克劳德，还没有上主线的份呢。



萨非罗斯心里动摇的开始：来到了魔晄炉的设置之外，克劳德按照萨菲罗斯的命令拦住了蒂法不允许其入内，在魔晄设置之内，扎克斯和萨非罗斯看到神罗浸泡在魔晄内的怪物，惊讶之余，也不面对自己的身世感到怀疑，此时杰内西斯终于出现了，果然秀真死不了，他也死不了。而他又把本已经狐疑不满的萨非罗斯，往堕落的深渊推进了一大步，他告知了神罗的试验计划，所谓杰内西斯和安吉尔仅仅是 G 计划的产物，而萨菲罗斯乃是后来改良的 S 计划的终极成品。



杰内西斯向萨非罗斯发出了，求救，他的劣化已经无法阻止，做个妖怪都不爽，此时唯一能阻止他劣化的就是萨非罗斯的细胞，他没有能复制他人的能力，等于他的细胞并没有劣化的前提，而此时的萨非罗斯并不愿意帮他，杰内西斯估计也知道萨非罗斯的实力，没有硬闯，而是袭击了外面的克劳德一行人。但是从此事情以后，萨非罗斯便开始了对自己身世研究的调查，距离他的开化，仅仅只有最后的 8 天时间了！



克劳德的能力还是相当的弱，被一顿痛扁之后，最后还是靠着蒂法和扎克斯的附送，这才保住小命回到了村子，对自己的否定，让他再次在自己的能力面前感到了彷徨和无助，"我要是能是和你一样的特种兵就好了！"他如此感叹道。"特种兵，也就一群怪物罢了。"扎克斯说了一句克劳德怎么也听不懂的话，此时的他也不了解这一切意味这什么。扎克斯也感到难度，但是最后安吉尔的那把剑让他重新振作。



温馨一刻：休息之后，难随着 7 代似曾相识的入眠声，新的一天开始了，蒂法前来告知，在神罗别墅出现了萨非罗斯的身影，出门，便会发生一段和爱丽丝打电话的情节，由于是长途+漫游，移动公司黑得很，扎克斯没有多说什么，只是约定完成任务之后回去见他（某些人鼻子酸了），而游戏的流程也告诉我们扎克斯是不会发信息的（没见丫回过），所以，一对爱人可能就次要阴阳两隔，咳我真伤心，如果扎克斯能回去，不谈 18 禁，一些 KISS 之类的场景估计是少不了的，但是这样一来也就玷污了爱丽丝在大家心中圣女的形象了！



原来在神罗别墅二楼的那个墙壁现在可以打开了，进入下去，第一发展主线，但是最主要的还是完成第五个不可思议，地下室的哀嚎，进入到一个房间，发现一个棺材的人在打呼噜，游戏没有给出那个人的脸，但是大家都应该知道他是谁。（什么？你不知道，知道西班牙国家队和瓦伦西亚原来的左路王子么，知道写《悲惨世界》《巴黎圣母院》的作者的名么？哦，扯远了，您老还是买本 FF7 DC 吧，也不要玩，封面那位红爷就是了！）立马回去和那个小男孩对话，第六个不可思议就此开启，但是此时你是找不到答案的，回去发展剧情吧。地下室深处，萨非罗斯废寝忘食地在查阅资料，寻找他的身世，他好像发现了什么，但是却完全理不清头绪，扎克斯前去询问，萨非罗斯置之不理，这里的镜头处理得很有艺术性，地下室幽暗的灯光，倾斜的镜头，诡异的音乐，强烈地反映了萨非罗斯内心的冲突，他的天平已经如镜头一样在向疯狂的边缘倾斜，从此以后，他在这里足不出户，而最后的悲剧终于发生在----七天以后。



是夜，红彤彤的烈火将尼布海姆的天空染成一堆血红。一个乡间宁静而安详的村落，在这里迎接了他的末日！扎克斯首先映入眼帘的就是全部被大火焚烧殆尽的房屋，克劳德趴在地上，除了念叨萨非罗斯已经说不出一句话，对话旁边哭泣的小男孩，第六个不可思议便可以开启，那便是在一分钟内在一片抓瞎的情况下救出孩子的母亲，这里还是推荐大家 SL 大法吧，毕竟有时间限制的，先存档保险！前进，终于见到了萨非罗斯，这个桥段，烂了真的烂了，熊熊的烈火，杀意满塞的眼神，那潇洒的转身，那把长长的正宗，酷毙了，真是酷毙了！-----〝走吧，让我们去迎接她！〞萨非罗斯说的那个她又会是谁呢？



魔晄设施内，萨菲罗斯已经见到了，他的母亲---古代种杰诺娃，对自己人造人身世的否定，此时已经转化成了一心要毁灭人类的仇恨，扎克斯虽然一心让萨菲罗斯平静点，但是此时真相大白，所有的都成为了徒劳，萨菲罗斯已经把人类当成了他的敌人，所有阻止他的人走后都要见不到明天的太阳，扎克斯武艺高强不假，但是相比萨菲罗斯的功夫，他还是差了点，没办法，人家基因好……一阵交手以后，扎克斯完败，似乎一切都没有悬念，一切都即将画上句号，但此时一个人出现了！



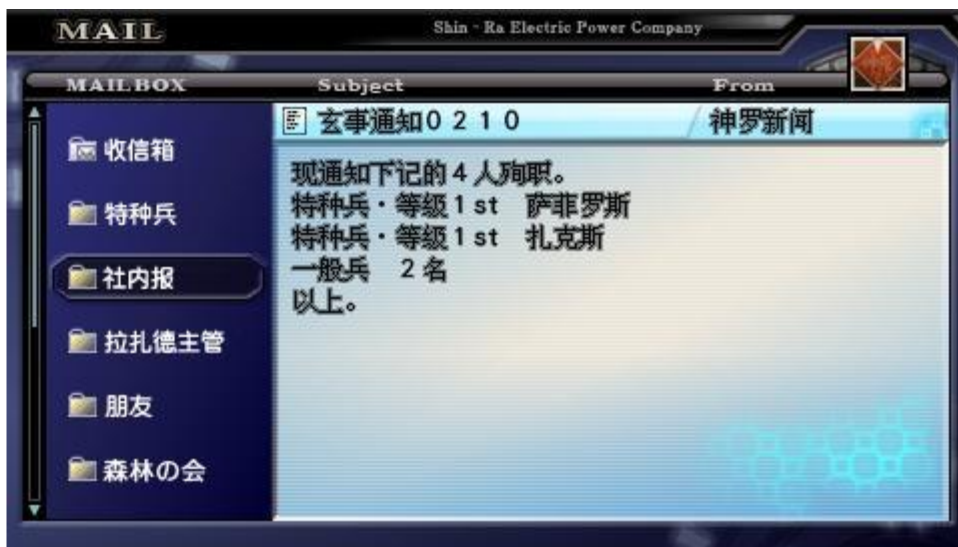
看遍浩如烟海的历史典籍，总会出现这样的人物，他们默默无闻几十年，没有任何可以值得书写的地方，然而某一天，一个人，一件事情，一个机遇，使得他们积压很久的才能得以释放。从而将自己写在了书本里，傅说，姜尚，刘邦，姚广孝，还有和珅，都是这样的人。但是这一切有一个前提，他们心中起码都有出人头地的理想。克劳德，神罗三等雇佣兵，说得不好听，一个打杂的，此时的英雄气概已经开始展现在大家眼前，面对扎克斯的倒下，他没有选择退缩，而是拿起了那把一刀两断，直接向心中的神----萨菲罗斯宣战，也许他从来没有想过结果，他也许知道自己是在选择死亡，我爱这种明知不可为而为之的人，尽管人们都不理解……



这场战斗在以后的 FF7 中也有过提及，我选了一张比较有代表性的图，呵呵，C 受现在还不是萨菲罗斯的对手的，下场，见图。可怜的 C 受哦，这里被插了一次，AC 里还要被插两次- -||。
可后来的大家都看到了，不怕胆大的，就怕不要命的，这招本拉登屡试不爽，C 受也 COS 了，在剧情上，这绝对是 CC 里最为血脉喷张的一幕，克劳德，用自己已经被正宗贯穿的身体，一把举起了萨菲罗斯，将其一把扔下深渊！（帅，帅呆了！！！）剧情过后，便是克劳德的倒下，里面本来有个很基的镜头，但是后面有更加狠的，这里就不放了，宝条一干人等此时出现，克劳德的潜力让他们大为诧异，于是 C 受变成了他们下一个训练（虐待）目标..........



若干天后，两人逐渐恢复了意识，此时两人被泡在了魔晄里面，扎克斯首先在安杰尔的一是帮助下，摆脱了魔晄的控制，首先，从里面挣脱了出来，接着当时是救克劳德了，呵呵，上图--两人搞基，铁证如山。，注意这里的被打晕的研究员身上调查是有一个钥匙可以拿到的，回到神罗别墅，里面可以打开衣柜，给克劳德换上那套神罗 1ST 的衣服，看过 AC 的朋友对那个应该很熟悉吧....



好了，这下彻底天下太平了，主人公都死了，当然我这里也有一点不明，这里说的两个一般兵一个是克劳德，至于另外一个，似乎我找遍游戏也没有找到合适的答案，如果谁知道速速告知。



克劳德已经是魔皇深度中毒，处于重度昏迷状态，可怜这小子，就被扎克斯把衣服扒了换了- -||
之后便是一边冗长的逃亡情节，中途会有一个狙击枪的迷你游戏，但是考虑那点可怜的奖励，大家可以尽管 54，反正我是无视的，还有之前当从神罗别墅出来到了尼布海姆郊外的时候，会接到那个小男孩发来的信息，至此 7 大不可思议就此完成，调查郊外地图的上部，可以发现一个魔法墙的魔石奖励，那个就是本支线最后的奖品。
逃亡的终途，扎克斯终于遇到了暗部的西斯内，果然除了那些看似不重要的军队，神罗还派出来暗部来斩草除根，接着的情节就是很老套的了，一番晓之以情动之以理，西斯内直接向琼哥汇报，目标已经逃脱了.......



逃亡，逃到哪里去好呢，天下之大，真当你无路可逃的时候，才发现可以去的地方是如此的少，此时扎克斯的手机突然得到了情报，有人在他的故乡见到了安吉尔的身影，总结之前安杰尔 fans 俱乐部收到的短信，似乎安吉尔并没有死亡，难道剧情还有很大的转机？这一切我们现在还不得而知，看来现在现在去一趟贡加加是非常必要的了，路上他们遇到了杰内西斯，这段剧情场景虽然让人觉得很唐突，可交代的剧情很重要，那就是杰内西斯还是拿到了他需要的东西，细胞，阻止他劣化的细胞，虽然说出来恶心了点，仅仅是扎克斯的一点头发而已，而图中的对白说明了一切。



到了贡加加有个要点要注意了，这里会有一个隐藏的角落，里面是在主线剧情流程里面拿到的最后一个商店，里面出售的幸运星和八刀一闪魔石是后期刷源氏之盾的必备道具，必定要入手。到了尽头，大家可以看到一个长着一个白翅膀的好像安吉尔的人飞向深处，不过废话，追上去。



走到深处，安吉尔没有遇到，倒是遇到了杰内西斯和异化后的荷兰德，很不幸的是，这哥们也变成妖怪（天使了），这里的剧情有点让人头晕，说真的，在没有联系上下文的情况下，真的有点让人不知所谓，就像我当初第一次看 FF7 AC 的时候一样，总之捏，克劳德此时已经成了 S 细胞唯一的继承者，杰内西斯似乎对之前的得手还不太满意，至于剧情究竟反应的什么我有机会会查资料补上，最近琐事太多，写东西都是挤时间，所以只能一笔带过了。



追了那么多次 总算可以和荷兰德来一次单挑，这次的战斗难度还是比较大的，因为敌人会用一些异常状态的魔法，但是你如果用了什么逆天的防具比如缎带，超级缎带之类的，我这话还是无视的为好.......在之前荷兰德抢劫克劳德过程中，那个"安杰尔"终于出现了，虽然剧情用了很多镜头手法来故弄玄虚，但是我还是一眼就认出了那个人，原神罗特种兵的头--兰扎德，现在的他已经成为了安杰尔在生命之泉里面的copy...其实这里的对白我还是有些不懂，不过最关键的东西我可以说一下，那就是兰扎德提醒了关于《LOVELESS》里面女神的赠礼的答案，他说道，杰内西斯手里经常拿着的便是女神的赠礼，那又是什么呢，没错就是我前面说过的那个蓝色的（读音和八力有点接近的）其实翻译为中文是叫做巴若拉的苹果，这东西就是安吉尔故乡的特产，那个地点我们前面已经去过了，但是后来，被神罗的暗部搞成了一堆废墟。



这一次算是旧地重游吧，安吉尔的故乡虽然已经被炸成了废墟，但是在一个废坑附近他们还是找到了杰内西斯的真老巢，放好外面的克劳德，游戏以后就再也回不去了，大家做好心理准备吧。



神罗公司的抽取魔晄的神秘来源来自于某种叫做巴若拉的苹果，而发明这个果汁的正是杰内西斯，无心插柳也好，有意为之也罢，可能从少年时候开市，很多人的命运就交织在了一起，大家可以对照《loveless》的诗文，和游戏的剧情是有隐射关系的。

BTW：进入审判之渊，便可以看到一个记录点，从这里，我的最后一次任务批量开始了，结果是什么呢，大家往下看！

最终次任务批量：关键词 圆满

首先 我来说一下 最终次的任务批量要达到什么目的，其实很简单，那就是最强 BOSS 击破。只要你把最强的女武神 KO 了。获得的奖励物品可以让你秒一切。而你的最高目标就是取得全任务 100%的奖品---平

家的魂。

既然已经做了四次任务了，实力问题我在这里就不多废话了，首先，仅仅靠上限突破就想干掉女武神那是扯淡。你所需要的装备必须要有突破上限外加能力的---源氏装备。



首先一个是源氏的头盔，这个东西附带的效果是 MP AP 消费 0 自带鹰眼，入手的条件说简单也简单，说难也难，迷之大空洞--迷之能源--异常能源上升任务完成以后便开始开启最终商店。里面便有出售源氏的头盔，售价 100W 大洋，准备好现金取货吧，只有一次售出机会，没第二个卖......



第二个乃是源氏的小手，乃是在迷之大空洞--未知的门--生物兵器的威胁里里面的宝箱得到，敌人不弱，有些鸵鸟比较烦人，要小心对付，如果这关是大臭花的 BOSS 吧，记得偷去终极防具--超级缎带。



变态的东西终于出现了，源氏的小手--这个是广大无数怨念的东西，从某种程度来说，完全是 RP 的事情，其实入手的方法不难，在寻求更加贵重的物品里面就可以得到，但是方法说出来让人很寒。
你首先要在寻求更加贵重的物品--饰品猎人--XXX 决意的任务里面遇到敌人魔法壶，然后不要得意，你的 RP 考验才刚刚开始。

源氏的小手，获得方法为对着魔法壶依次使用以下招式：金钱镖--舍身拳--99999 攻击--八刀一闪。这里的难点在 99999 攻击和八刀一闪上。由于在 FF7CC 里舍身拳是唯一能确保 99999 的数值伤害的招式，所以必须走这条路线，但是问题就来了，由于在 HPbreak 的条件下，舍身的伤害数值是不确定的，因此你唯一的办法就是让 HP 强制 9999，不使用 HP 上线突破，但是此前你刷魔法壶遇到的敌人，就不得不小心了，虽然他们的攻击力和迷之大空洞的敌人不可同日而语，但是秒个 9999 还是小意思的。而之后的八刀一闪，必须要靠 DMW 才能尽可能地刷出来，其实几率也不是很高，这里有一个悖论，涉及到游戏的系统，因为在普通的 LIMIT 技能的使用下，你的气槽是会下降的，但是你要刷必须要不停的使用技能，因此这里要装两个 DMW 魔石--西斯内的幸运星和萨菲罗斯的八刀一闪，这样的话你就可以在 80%*50%的几率里徘徊了，上帝保佑你，我是花了 1 个多小时刷出来的，中途要不是飘毛恐怕已经 GAMEOVER 了，大家保重！



更加让人恶心的还在后面，源氏的铠甲，这个东西的效果为 HP 最大上线突破+忍耐+治愈，因此这个东西你是逃不掉的......如果没有治愈，你在面对女武神时动辄就 99999 的伤害让你及时脑袋飘毛也没有办法立即恢复到理想的 HP 抗打数值！而他的获得条件也很 BT---全 DMW100%收集，这玩意看上去也许很简单，但是在后期真的是在谋杀时间，由于角色和角色，获得 DMW 的时间是不一样的，因此收集成了非常恼人的事情！克劳德 爱丽丝 萨菲罗斯 是典型的三个难收集齐全的角色，我花了 7 多小时，外加 DMW 魔石的份子上，才将它收集完毕，一张图，包含了太多的心血了！



外加上后期宝箱里面入手的属性手镯，至此你的饰品部分基本已经收集完美，至此你只要合成魔石便可以向女武神挑战了！

以上的图就是在我魔石整理以后向女武神挑战之前的装备 等级 数值 等等。其实 力的 255 不是必须 我是强制合成的 但是体力 精神 必须要达到 255 HP 99999 必须要达到 否则 你必挂无疑

最强 BOSS 攻坚战



遇到女武神，攻坚战打响，你所要做的第一件事情不是攻击，而是立即抢夺，获得 99 个不死鸟的尾巴，否则，哭的日子在后面！



正式攻击其实很单调，你所做的就是不停的舍身+回复，由于 HP 已经 99999 不可能处于 BREAK 状态，所以每次的攻击数值伤害都是很稳定的 99999，而女武神的 Hp 估计是在 1000w 不到点，因此你必须要用舍身打 99 下！由于女武神的很多攻击都是 99999 必杀，因此头顶上必须时刻处于飘毛状态，而他的最强技--裁之矢，是会让你 MP AP 为 0，有利状态取消的。此时你一定要备有魔法墙，否则几乎扛不住下一波攻击，另外要时刻注意用魔法取消剑取消女武神的有利状态，只要在有治愈的情况下注意 HP 的回复，坚持 15 分钟左右，你的胜利就在眼前！



胜利之后，便可以入手传说中的饰物---神之邻域，效果乃是全部上限突破， HP MP AP+100%实力整体提升 50 带鹰眼效果 源氏装备可以洗洗睡了..........



由于女武神是自己做的最后一个任务，所以，底下的也就没有什么悬念了。任务 100%正式达成，完成了我之前不敢想象的目标，平家的魂正式入手，FF7CC 收集部分就此完成，除了剧情的例行公事，这个游戏，对我来讲，已经没有了任何遗憾和悬念，纪念，纪念！
平家的魂效果为--全知全能，就是拥有所有状态优先的能力包括上线突破，但是附带诅咒 所以 还是拿出来炫耀的价值大一些

今夏全部的游戏：《仙剑奇侠传四》

彩虹泪帘



琴姬

弦歌台前柳垂烟，
低眉弄哀弦。
千佛孤香天下谱，
不赎四年离别纷飞债。

佳音清曲诉心意，
听者可明了？
忘却人儿凭栏泪，
总是难锁君梦太逍遥。

==

花灯夜

明月初上，
红莲灯映满湖星。
脂香弥夜市人醉，
轻波焰影，
裱即墨入画。

楼院妆艳芳纱绕，
欢语声流巷陌心暖。
御剑行侠绪难平，
苦寻仙境，
真胜人间景？

===

千年

珠落魂散缘终逝，
月掩百合凋。
神农灵草世人羡，
还为求仙痴。

碧痕魄化梭罗果，
负了十世情。
念是疑妒淡相守，
也好过叶飘零。

==

梦璃

聚散寂寞晶纱黯，
思飞花，
伤满枕。
柳府香迷，
玉腰弓弦韧。
不能奏琴伴前程，
化傀儡，
不离分。

娴柔温婉清入骨，
仙儿心，
妖儿身。
梦断琼华，
璃碎补纷争。
百年轮回复还魂，
斯人去，
剑守坟。

==

菱纱

辰砂点墨戏中魂，
笑语盈盈天真。
发髻游丝挽赤雯。
陵中戏少年，
木屋求仙成。

孽债不因善心赎，
望舒恶噬原神。
唯念盗宝赠爱人。
韶华虽惜短，
不枉过此生。



青峦峰

山不在高，有仙则名。然而能"有仙"，也必是这山自有诱仙之处。青峦峰傲立在群山之中，四面云海环抱，远处迷雾中灰蓝色的山峦如同翻出海面的巨浪，壮丽雄伟而又静默凝重。青峦峰在近处却是被染得满身翠绿，当年天青剑侠在空中御剑飞过的时候，定是被这苍茫云海山浪中一颗巨大的翡翠牢牢拴住了心，才会在这山顶之上留下茅庐，树屋，石阶，以及重重石门后的寒冰墓室。青峦峰的细处不逊于那些江南的庭院。走进山中，就会发现在这一抹青绿之中，错落点缀着所有能给视觉带来欢乐的颜色。有红色的叶，橙色的枝，黄色的花，绿色的草，青色的藤，蓝色的萤石，紫色的灌木。各种颜色从各个角度缠住视线，但又都

安分的融合在整个绿色的背景中，绝不杂乱迷眼。一片宁静之中，有瀑布，和汇成的小溪流出，切开山体坚硬的岩石，往山下流去。水流造就了天然的石桥，拍打着突出的石块溅起碎雪飞花。湿气吸引着两边的青藤，从岸上柔顺的披下。青峦峰应该还是有一些天然的灵气的，要不然怎么能在这绝顶之上长出如此参天巨木？巨木如同这颗翡翠上的王冠，用年轮注释这美景的永恒，用树冠守卫这仙境等待主人。青峦峰也许是从造物就有的吧，这场等待太久了，花草藤木都已经爬满了巨树的全身，遮蔽娇容，垂下帘妆。但还差最后一点，最后的一个营造在树杈上的小木屋，为这美景提了眼，注了魂。不在这木屋里小憩，怎知什么是仙；不和心上的人儿在此相伴，怎知该为谁持剑。

封神陵

自古皇家寻陵址，都要讲究有帝王气象的风水宝地。要么夯筑高台，要么居高依山。总要饱览治下山川景物，俯瞰自己的疆土臣民，才算得意。只是这神州大地无数山峦，一山还有一山高，若是这个世上最高贵的帝王，不甘居前人之下，不愿让后人超越，究竟该选何处为陵穴？
大地山川都配不上他的丰功伟业，那就把陵墓建在天上吧。不留人间，就超脱了俗世纷扰，不上仙界，也不会舍弃下界的子民。从这天空的神陵上，眺望四方，平川辽阔，沃野千里，江河如织，滋润城庄。重山无限，纵横起伏。彩云为枕，虹光作床。永世的香火萦绕，天下的颂扬声聚集回荡。还有什么能比得上这样的身后荣耀？
封神陵由青玉石山托起，大殿皆是玉石砌成，云文金边雕饰。紫铜重门上神兽面目冷峻，阶梯旁石雕天将气势威严。天地之间，无拘无束，宫宇排列，层次栉比。借着悬浮的白玉台往来东西南北，叩开一层层严密的金门
，在万年不息的长明灯火指引下，在这个世间最隐秘的殿堂里徜徉。虽是陵墓，但没有那些地下王穴的阴暗和绝望，在盘旋而上的回廊里，透不进外面的光，传不入外界的声，两侧墙壁上生动而激荡心弦的史诗壁画，在一个几乎让时间静止的空间里，诉说着伟大英雄传奇的沧桑。
如此的圣地，自然不能以寻常帝王的石狮石马来守卫，也不屑再立碑刻文，本来这至高功业也无需特意再表给谁看。巡游在此守灵的，只有天禄神兽，玄武幻灵，月羽风仙，苍角雷神，昭命天王。留在机关高墙之后的，只有英雄身前相伴的射日弓，看护着这件惊天动地的神器的，是传说中坐镇东方的上古天帝句芒。但这又如何呢？若只是在下界痴痴的仰慕，不免落了俗套。若是只是施展变化盗窃珍宝，天意也不会将罪人轻饶。阳间的债，阴间的罪，家族的憾，个人的悲，种种威严肃穆，几番强力胁迫，统统在菱纱的爱的面前默默退避，俯首折腰。封神陵深藏逐日弓，只为成全后世一段儿女情。

不周山

〝西北海外，大荒之隅，有山而不合，名曰不周。〞不周山本为天柱，从共工与颛顼争天帝的战乱中折断，也断了人间升仙的一条路，顺便还定下了星辰走向，神州地势，似乎和阴间入口并无什么关系。烛龙按照《山海经》上的记载，或在钟山，或在章尾山，和混沌，盘古基本同是一个级别的创始神。绝无再需修炼，万年方成的忧虑，借用九天玄女的话说，烛龙也该算是那〝恒大者为天道〞的存在了，万万不是和俗世有染的次级神，或者修仙得道的常人可以触及的。
云天河要跟伙伴们从这里打开游戏中的地狱鬼府之门。这不周山的场景比阴间更为凄凉肃杀，让人迷茫。这里没有高山，没有深谷，只有七零八落的散布着石台，是通往终点站的唯一出路。没有太阳，没有星月之光，天空覆盖着滚滚紫黑色的浓云，压抑，低沉。这样的诡异地貌和晦暗天象举目无边。绝望，无尽的绝望。其实在怎么说也比不上先人留下的这两个字精练确切：〝大荒〞。面对这样的环境去品味这两个平凡而通俗的字所蕴藏的深深悲哀，叹息不尽。
但若只是这样的单调的荒凉就不是仙剑的奇幻世界了。在这一片没有高低没有光影没有生气分不出方向辨不出远近的茫茫荒野之中，有盘龙柱突然直刺出来，突破苍穹，为那些或逃难，或误入，或祈求神迹的人们指明了一个方向。在濒临人世边缘阴阳交界的地方，再没有别的目标可以追求了，不管你为了什么原因，从什么方向走来，到了这里，盘龙柱就是旅者侠客们最后的目标。这大荒之野唯一的路标似乎在用直透五脏六腑的低沉的声音，召唤狂妄坚韧却又渺小无知的人类，走向世界的尽头。烛龙安定的缠绕在盘龙柱上，见尾不见首。九千年的刻苦执著，他的身体也早早化成了岩石，不能再腾挪飞行，不能再翱翔云端展示创世神龙的英姿。但不要紧，身躯凝固了，伟大的灵魂依然足以震慑所有的来客。脚步踏过烛龙圣躯的每一

张鳞片，步点都在敲打着侠客剑士们的心，如同空荡深宅里的巨大落地钟的钟摆扬声，陪伴着屋里孤单的躺在床上等待死神的老人。在这一切考验的最后，不是实力的较量，只是决心和意志的拼搏。没有人可以对抗上古大神，所能做的，只是把一直支撑着自己的最后，最原始的本能展示出来，但愿能得到神明的垂青，天道的宽恕。大荒不周，衔烛之龙，云天河在这里所失去的，所得到的，都是一个小小的人类为了友情，面对浩瀚天地，所能做到的极致。

神农洞

欲望，一个挑逗着世上一切有智慧的生命的东西，这欲望的力量是如此的强大，以至于无论什么样的智慧都无法真正的战胜欲望，甚至于往往智慧越高，欲望愈加可怕。神农，不论是否和炎帝同为一人，都已经是至高无上的帝王，还是要为更高的权力而卷入争斗。"主人若在，肯定会回来。"遗憾的是这在欲望驱使下的离去，就成了永别。也许神农在离开前曾经信誓旦旦，保证若得天地，就回来把这里如何如何，让这里的生灵们如何如何，就让树仙姐妹们如何如何。可怜离不开神农洞的少女们，自此一别，千年孤单，相对愁颜，抚树哀叹。

没有了神农，神农洞也失去了传说中的魔力。寒暑隔绝，邪气侵染。炽热的熔岩，滚滚岩浆，不时窜起的火苗占领了大半的洞穴。洞穴中的生物--当年在神农的照看下应该都是温顺驯良的吧--现在都变成了嗜血的怪兽，凶猛的恶魔。这酷热的岩洞里燃烧着的，不是来自地底的火，而是神农无法抑制的欲火，这火吞噬了他自己，也没有放过他曾经栖息的乐园。

不过上天怜悯，在这几乎被烈火烧得万劫不复的洞窟里，居然还留下了一个凉爽之地，给两个修炼为成的仙子躲避灭亡的灾难。这月幽之境只有一棵树，几口泉，伴着姐妹梭罗树仙。月宫广寒，幽径清凉，注定这里永世的寂寞和平淡。但如果真的能像姐姐那样心无所求，默默修炼，也许有一日终可以抵御内洞里的阳气，取来炙炎石，修道成仙。可惜啊，可惜，姐姐的耐心和无奈的冷漠都冻结不了妹妹急躁的欲望。炙炎石拿到了，千年修行的身体消散了，梭罗树开花了，梭罗果的神奇光彩把洞窟照耀的美丽非凡。但樱花散尽是绝景，经历了这无比的辉煌，若不能通往仙界，便只有放手抛给死亡。没有后悔，不容回望，不能重来，不留期待。如果淡淡的解脱两个字真的可以骗过所有的理智，那世间还有什么事情需要扼腕......

月幽之境里的那颗梭罗树看形态其实应该是桫椤，一种古老的蕨类植物，不会开花，当然也没有果子可结。在叶脉下，会生出无数的孢子，繁衍后代。楚氏姐妹的魂魄，也许可以化入着无数的孢子中，沾在天河他们的衣服上，被带出月幽寒宫，带出神农洞，随风飘散到世界的各个角落，弥补千年孤苦相守的遗憾，看尽被神农后裔们细心装扮的精彩人间。

月牙河谷

沙漠中的沙丘，沙漠中的尘暴，固然壮观，但于这样的环境中却十分的普通。走进沙漠，自然就会期待眼前万里黄沙，不受任何阻碍的风恣意的卷起沙砾，遮蔽天日。爬过一个沙丘，还有沙丘，走完身后所有的沙丘，还有前方更多的沙丘，沙海无边，也许行人根本没有移动，是脚下的沙浪滚滚流过。但这还是很普通，沙漠，都是这样的。

那么，在沙海中看到一个废弃的航船呢？它是否会引起旅行者的思考，追问自己，十年，五年，或者就在不久之前，这里到底曾是怎样的世界。有水道才有航船，是什么灾变让这里转瞬之间失去了生机，蒸发了所有的活力，只留下眼前的悲剧。清澈的河道，化作浑浊的流沙；昔日扬帆出行，如今废弃的古船风沙半掩；昔日生机勃勃，如今都化枯骨；昔日推开家门笑迎妻子儿女，如今轻触老屋，只会让锈迹飞散，松动的朽木掉落激起灰烟。无缘亲见那时这里的繁华，但触景生情，最常识化的联想也可以把思绪置于这激烈的反差对抗当中，带来巨大的震撼。

行走在月牙河谷河流的故道上，对着风沙枯骨，却忍不住幻想月牙河应该是多么的美妙。这里本该有牧场吧，不然怎么会留下满地的家畜白骨。灾变肯定非常突然，它们来不及转移，来不及跟着主人逃离，如今血肉都被夺走，只留下惨白的骨架，但头颅还不屈的昂着，那空洞的眼窝依然让人不忍直视，似乎在考问苍天。这里肯定曾经绿树成荫，不然怎么会留下怎么多枯木。时间和风沙残酷的折磨着这些以往绿色的精灵，削去了叶，折断了枝，留下的主干形状仿佛地狱里那些自杀的灵魂化成的鬼树，恐怖，但又脆弱可怜。直到游戏结束，天河和紫英也没有能够用水灵珠让月牙河重新荡起波澜。这里曾经流过什么样的河，倒映着如何勾魂的月牙，都只能交给今夜的梦了，梦中，湿润了满眼黄沙的，是泪。

醉花荫

青峦峰收天下五光十色于翡翠壁，醉花荫掩世间痴怨情思于红粉帐。花开醉人，引发了让剑派豪门几代算不清的恩怨，人颜醉花，留住花中仙子几十年思念，傻傻的回味着红尘最后一缕羁绊。若只论场景画面本身，抛开故事背景不提，醉花荫绝对是这次仙剑游戏世界里最美的地方。盘旋山径，幽幽古道，两旁石墙尽被粉幕垂帘，一路花草都有彩蝶萦绕。每隔几十步，就会有路探入山中，天然一个小小的园子，里面长着三五棵凤凰花树。这凤凰花颜色似深秋的霜叶，黄橙红褐都浓郁纯厚，和四周轻盈嫩雅的粉色相映成趣。而她又是的的确确的花，不似秋叶那般粗大豪放，守着花朵固有的小巧细腻，挤满枝头，容纳不下，还从主干上渗出更多的细小分叉，把整株花树包裹严实。不知这是哪位神灵，也许是对天工之巧尚觉不满，故而带下胭脂水分，打开梳妆宝盒，把这里一笔一画，一草一木都再细细打扮。醉花荫之妆，再多红则太俗，少施粉则太淡，若又加入动物则太闹，若少了蝶舞点缀则显死板。若山川真有灵，醉花荫这位婷婷少女，定是风姿冠绝九天。

于是，那一年，夙玉在凤凰树下醉了，玄霄在夙玉的裙下醉了，花仙在玄霄视线里醉了。夙玉这一醉直到死前方醒，才记起那块玉佩，不知她有没有时间后悔当初的决定。玄霄醉得太深太急，醒来已是邪火攻心，落得寒冰封身凄惨十数年。花仙在晕晕的醉态中修成了正果，离开人间之前，她脱天河带走了一枝火红的凤凰花，她的心里，应该还是期望这能带来说不出的微妙幸福的醉，能够在有缘人心里传下去的。

可惜她错了，玄霄一番惺惺作态的言词之后，天河离去脚步声还在禁地回响，他带来给大哥的这支凤凰花就在火中化成了灰。这个镜头看得我心惊胆战。苦寒冰壁，至阴寒器，都无法熄灭玄霄心头的怒火和欲望。若能有佳人陪他重游醉花荫，携他满袖飞花，不知能否让他再醉不醒，饶人间美景不遭劫难。

清风涧

走过了醉花荫，就到了清风涧，也许醉花荫太美，美得让人无法保持清醒，让人不忍在其中添加拙劣的人工痕迹，所以琼华派的长老们把隐居之地选在了醉花荫后面的清风涧。一湖碧水，田田荷叶，几朵莲花，长桥曲折，草亭淡泊，紫藤架下石桌石椅阴凉，瀑布水幕衬托两只简陋的竹屋。避世清修，此地当真再好不过了。来到这样的地方，定会期望着遇到慈祥的白发老者，用平缓安定的语调，和来访者讲述从前的从前。

天河等人来到清风涧，人还没有见面，就先听到竹屋里传来的答话声。声音并不那么从容超脱，竟然夹杂着一丝怨恨，又覆盖了一层胆怯。这一句似乎有点过分的未卜先知的答话，让清风涧的风，瞬间变得危机四伏，杀气重重。

也许两位长老多少年来一直在用这样的口吻重复着同一句话，来打发所有来清风涧的人。也许他们也曾经以真正的隐居者的心思善待过来客，但恐怕后果往往令人伤心。在猜忌和真诚的较量中，真诚的一方总是无法获胜的，忍受有辱长老的身份，点破又会给门派带来更大的不幸，背了隐居的初衷。干脆，来者也不用开口了，你们，你们的主子想要的答案，想得到的保证，我们直接就说给你听，听完，早早下山去吧，不用耽误大家的时间。

几次三番，长老们肯定累了，烦了，所以才可以从那一句贸然的回答中听出明显的厌恶。然而，更加让长老们放心不下的，是这样的提问者多少年来依然络绎不绝。往事应该消散了吧，旧账应该尘封了吧，为何还有人如此在意小小的清风涧？肯定还有些事情没有了结，还有些人没有放弃，还有新的阴谋，在光明的大殿上滋生蔓延。

云天河一行人的来来去去，搅乱了清风涧的宁静，热闹让清风涧虚弱的身体无法承受，这热闹裹着大大的凶险。等一切都再次平静下来，微风吹走山谷里的雾气，流水洗刷杂乱的足迹，竹屋中再无人答话，浸血莲花开的更艳。

即墨

仙剑四的几个城镇村落里，最讨人喜欢的便是即墨。这是一个濒海渔村，丰富的水产，奇奇怪怪的渔具，带着大海的味道弥漫到岸上。竹木搭起的廊桥和精致的小屋从沙滩一直延伸到浅水中，陆上人民的辛劳与

憧憬和大海无私的馈赠温柔的怀抱在这里交织，混合出即墨别致的风光。
那架设在海水浅滩上的廊桥最美，踏着木板吱呀的节奏，在海风的轻抚下散步。脚下是湛蓝而又清澈见底的海水，看得见白色的细沙，生长在沙砾里的贝壳珊瑚和水草，还有穿透了水面光线，被一刻不停的波动着的海浪折射，落下数不清的光斑在水中跳跃，追逐着灵动的小鱼，每移动一步，即墨的海滩都如万花筒般翻出一个全新的图案。无忧无虑的孩子们手持风车从身旁跑过，进进出出的渔船满载收获和欢笑，白天的廊桥生机无限。入夜，廊桥也安静下来。脚下的海水里的世界也收起了喧嚣，只留下一阵阵的浪花轻拍沙滩的声音。廊桥上每格一段都有灯笼布置，和星星，月亮一起倒映在水中，满眼碎金散银，打落了天河仙女的珠宝箱。
另一半的即墨倚靠着背后的山坡，没有众多拥挤的建筑，没有奢华的深宅大院。但每一个小屋都足够的舒展，优雅慵懒，不紧不慢的维持着小镇人们温馨清闲的生活。小镇的人们从来享受着大自然的娇宠，山水都为己用，所以也格外的纯朴好客，与世无争。推开一户人家虚掩的门，迎出来的是真诚的笑脸，暖心的寒暄。不管你是南来北往的客，就算是匆匆擦肩而过的神和仙，都会为即墨而流连，也许就此忘了自己是神是仙。
但就在你还没能从这美景温情中收拾起自己放手飞散的灵魂的时候，两个男童突然出现在你面前，留下他们给你的礼物，指着海边：晚上有花灯，焰火，今宵恰逢月圆。

太一仙径

仙径，动听的名字。是因为这一路景色优美么？是，也不是，这一路走马观花看尽春夏秋冬，其实道上布满杀机，稍不小心就会前功尽弃，落下山去，重重的摔在山脚谷底，被凡人的疼痛惊醒无稽的修仙梦，眺望云端遥不可及的仙宫捶胸兴叹。太一仙径，每一个试图进入琼华派拜师学艺求道修仙的人的必经之路，最真实的考验。
紫薇道上春意盎然，却有惊雷散落，让人措手不及。白灏道上秋色正浓，居高俯瞰层林尽染，只是要提防着邪风呼啸，让人举步维艰。寂玄道银装素裹冰晶飞雪，但若是留恋太久，又会被寒气冻结，免不了一番苦苦挣扎。不知山下来来往往多少慕名聚集此处者，山中建屋搭桥自顾修炼执迷不肯离去者当中，有多少能看透路边景，走完求仙径，终得以自豪的站立在庄严的巍巍山门前，了却自己的心愿。
寻仙，多少俗人的黄粱美梦都离不开的主题。那传说中的山顶上到底是怎么样的风光，传说中的仙人们到底过着什么样的生活，在没有亲见，没有经历之前，都是心中无瑕的完美。这份自己构想出来的完美成为凡夫俗子们莫大的动力，别了青峦，忘了即墨，舍州府高墙，弃王位尊严，远离月河故乡，辜负梭罗洞天。人人都为了寻仙的梦，挤入这窄窄的太一仙径，既不知这路是谁开，更不思这路只会为谁人而开。
每个求仙的凡人心中，都有一处太一仙径，里面是凶是吉，走的是苦是甜，唯有自己明了。云天河他们走的太一仙径，在末了和山门大道交汇处，有一方宽阔的剑台，巨大的石剑深嵌台中，也许曾有人曾在此被道叛本，或者立誓斥天。将入山门，不妨回头看看，这门里门外到底有什么分别，前程旧路，到底哪一条更合心愿。



寻仙

看完一行行的制作人员名单，游戏又回到熟悉的标题画面。听着原声碟，躺在地毯上，翻看说明书开头制作人的表白，眼泪再一次忍不住流出来。这不是他们第一次写这样的文章了，但以前草草扫过的时候，总觉得这不过是一个游戏制作商博取玩家同情，进而掏空你腰包的一种手段，虽然联系多少年来游戏市场的情况，这么做也可以理解。身为软件的制作人，居然要一本正经的感谢大家购买正版，实在是一件荒唐而可悲的事情。但现实又确实是如此的残酷，购买正版在我们的文化中从来不是理所应当的行为，而是玩家--"上帝"们的一种恩赐，一分怜悯，而仙剑，恰是一直以来受到恩宠最多的游戏。这段鸡肋文字虽然食之无味，但看在文笔感人的面子上似乎也弃之可惜。一笑了之是我以前一直的态度，但这次却不能。十多年过去了，当年的顽皮孩童经历了风风雨雨之后，也已是成年，再读这类似的文字，突然感觉明白了那其中深

藏的悲壮情怀，折服于他们的执著和诚意。

仙剑四在游戏本身相对于之前的系列，尤其是二，三有着明显的进化，除了音乐这个因为本身水准就一直维持的相当高故而不太明显之外。游戏的画面，战斗系统，收集炼铸等辅助系统，迷宫的设计，主线剧情的节奏安排，支线剧情的饱满贴切，天河菱纱玄霄琴姬这些主次人物生动的刻画，对白的雕琢诗词的文采，无一处不见功力。尤其是画面和迷宫的关卡设计，确实都达到了全新的高度。游戏中几乎每一个场景都美轮美奂，CG 动画也再次带来了比如梭罗花开，即墨华灯夜这样的经典。仙剑的关卡组成极其依赖迷宫，但在后来的作品中滥用到了无法收敛的地步。此次仙四的迷宫仿佛脱胎换骨，无论是结构，可探索的内容，还是相匹配的剧情都让人拍案叫绝，仅只酒色财气的幻境这一段便足以挽回以前全部的遗憾，确实重新把握住了游戏的乐趣。

寻仙，游戏的主题。游戏自始至终都在跟玩家诉说，如果把寻仙当作唯一的欲望，任由这个看上去冠冕堂皇的理由牵扯自己的内心，那终会落得"人道不成，何谈仙道"的下场。如果把这个主题看成借游戏对玩家的又一次宣讲，那意义也只在于此了。游戏本为休闲，不需要承载太多的大道理。但细想想，这对于寻仙的反思不是"为赋新词"强说的愁，实在是中文单机游戏十几年来一直背负的重担，在苦行和煎熬之后终得解脱，悟道的心声。仙剑奇侠传，华人游戏世界的一个永远的传说，光辉的奇迹。许多厂商曾经仰慕，追求的境界，包括大宇自身。然而这个标杆实在太高，太玄，追逐老仙剑的辉煌，就如同凡人追逐天界的仙子一样遥不可及。多少年过去，曾经一起在单机游戏领域奋斗过的厂商都掉头了，曾经参与过老仙剑的朋友们散了，曾经为逍遥灵儿痴狂的人们老去了，只留下寥寥数人坚守着这份牵挂，只留下几个厂商默默的维持苦苦支撑。重寻老仙剑的光彩，似乎成了大家一个放不下的心结，所谓的民族文化华人心思，变成了沉重束缚的锁链。寻仙路苦，这苦还只能自己默默品尝。在这样的思维下，中文武侠 RPG 为代表的黄金年代过去，大家尴尬的默默走着，手牵了又放，放了又牵，聚散终有时吧，用强制的催眠去延续美梦，其实是多么的危险。

不知道现实生活中谁是"九天玄女"，厉声喝醒了这荒唐的寻仙梦。欲求仙道，先为人道，即使如同大宇这样的公司，手中虽然握有轩辕、情侠这两把可以强冲云霄的传世宝剑，但若用之不当，催之过急，和游戏中玄霄夙瑶的所作所为又有什么分别。云天河用望舒剑砍柴烤肉，朴实单纯又认真努力，终得美人相赠射日神弓，成就列仙所不及的伟业。在世，还是先要做人，游戏，还是应该更多的专著在属于游戏本身的内容。在仙剑四上，制作人终于开始重新一点一滴的构架游戏自身各个元素，而不是轻浮于表面的系列关联和看在种种情面上的乞求。确实，中文单机游戏面对着一个相当残酷挑剔的玩家群体，但这个群体同时也是善良而容易动情的。仙剑四的每一个微小的进步，我们都不会错过，仙剑四每一处开发人员汗水凝结的奉献，我们也都会以微笑的泪花相报。二三十万的销量不可能朝夕之间就让这个畸形多年的市场展露新姿，但，细心的玩家应该可以从仙剑四里面看到未来的希望，厂家也应该能从这次大量对于仙剑四积极甚至有点纵容娇惯的好评中拾起做好中文单机游戏的信心。寻仙的迷茫已过，愿在过十年之后，我们悠然回首，能看见祭奠老仙剑的剑台，已在脚下，只当岁月起点处甜甜的回忆。



从大宇双剑评论中国武侠游戏.

ewhr32dc

看上去有点奇怪，我会在这样的纯粹电视游戏论坛发国产武侠 PC 游戏的帖子，其实原因很简单，这是我唯一现在还天天转悠的中文游戏论坛了。文章并不是她们的具体攻略或者测评，而是关于这些游戏机制和背景的一些个人思考，断断续续写了蛮久了，还是想发出来接受大家的讨论。希望游戏文化区可以接受^^。

我以最近（其实也好几年了，但这个类型的衰落也是现实......）的几个游戏为基础，分析一下中国武侠游戏中四个我很感兴趣的问题，也是我认为中国武侠游戏的症结所在。他们是：游戏的关卡设计，游戏的伤害机制，游戏的叙事结构，以及武侠的低度幻想本质和任务导向情结。游戏的关卡设计分析基于第一版仙剑奇侠传和问情篇，游戏的伤害机制和游戏的叙事结构分析基于轩辕剑五，武侠的低度幻想本质和任务导向情结这一部分，以苍之涛为原型。

关卡设计

大家都很怀念仙剑老版本，而对新版本嗤之以鼻。抛开画面等等不谈，我在这里提出两个仙剑新版本中存在的关卡设计问题，我觉得，这两个问题是仙剑在关卡设计上越走越差的原因：

1：辅助类型关卡数量越来越少，而且单调，组织不当。造成玩家的游戏节奏被破坏，同时背离了仙剑 RPG 剧情优先的原则。
2：在关卡设计中过分使用了迷宫要素。迷宫掩盖了其它游戏乐趣的体现，阻止了 road 型关卡在游戏中后期向担负有提高游戏要素完成度这个重要任务的 dungeon 型关卡的转变，促进了 dungeon 关卡向不能长期提供游戏乐趣的 road 型关卡的转变。

＝＝＝

RPG 关卡设计的类型

我尝试着从关卡设计的目的上来给 RPG 游戏中玩家通常会遇到的关卡分个类。RPG 游戏的总体流程很简单：收集信息一完成任务。为了完成前者，游戏开发者需要提供一些辅助性关卡方便玩家休整，交流，了解剧情。对于后者，游戏开发者需要给出有挑战性的关卡来给任务的完成设置难度，从而使得游戏变的可以玩。游戏还需要一个世界观的交代，来让玩家觉得整个游戏过程的合理性。为了完成这些任务，我借用这个 5 个英语单词，提出 5 种类型的在 RPG 种普遍存在的关卡，它们是：以辅助为目的的 city 和 scene，以游戏为目的的 road 和 dungeon，以及以交代世界观和组织游戏为目的的 world。

city：唯一一种完全和战斗相脱离的关卡。任何 RPG 都少不了的关卡类型，或者至少可以在整个大地图中划出行使相应功能的区域。否则一个只有战斗的游戏是难以支撑足够长流程的。即使是仅仅以收集为目的的 RPG，物品交易也是不可或缺的。city 型关卡可以定义为这样的区域：可以进行物品交易，提供信息交流，同时杜绝战斗从而给玩家完全的安全感。

road：游戏中起连接作用的可以单独成立的关卡设计方式，无论是否配合收集要素?是否有敌人（当然通常这两者都会在 roda 关卡中出现的），探路本身都可以成为游戏的难点和目的所在。road 的定义就是以找到地图出口为目的的关卡。和日常生活中一样，road 不一定要是迷宫。

dungeon：好像很多人都乐意把 RPG 中的这种关卡都笼统的说成是迷宫。但 dungeon 关卡的意义和迷宫是有很大区别的。迷宫不是一种单独成立的关卡，和机关，陷进之类一样，它只能作为这里所说的 5 种关卡的组成要素。迷宫可以从一定程度上成为 dungeon 的组成要素，但哪怕这种要素占的比例再大，也不能改变 dungeon 的关卡性质。Dungeon 可以定义成一个可以用来提高游戏要素完成度的关卡。这里的要素可以是级别，属性，物品，装备，任务等等。至于这里在 dungeon 中到底使用什么样的方法来给玩家制造困难，那并不是最主要的。dungeon 这个词只是借用，和在不在地下是不是个城没有任何关系。

scene：场景关卡。这种关卡可战可不战，关卡设计的目的就在于为剧情的演绎提供合适的背景。D&D 类型的游戏中很少出现这样的纯场景关卡，但在日系 RPG 及其派生类型 RPG 中，由于剧情的比重大，这类关卡也得以独立显现出来。

world：这个关卡和以上 4 种不在一个层次上，world 关卡定义为世界地图，是玩家可以探索的最大范围。world 关卡每个游戏都只能有一个，它从空间上和逻辑上合理安排各个小关卡。依赖游戏设计者用心程度的不同，world 关卡最简单的可能是一个只能点击不同地方的地图，也可以复杂到是一个可以使用各种不同交通工具行动，可以处处仔细搜寻的大型"dungeon"关卡。但关卡的层次和目的将它和 dungeon 区分开来。world 关卡哪怕在游戏中并不实际出现，它也总是存在的，因为游戏的总是需要世界观和逻辑设定的。

从而我们可以试着从游戏开发者关卡设计的目的上清晰的区分出 5 类不同的关卡类型：

【以辅助玩家冒险为目的而设计的无战斗关卡：city】
【以通过特定区域为目的设计的关卡：road】
【以提高游戏要素完成度为目的而设计的关卡：dungeon】
【以推动游戏剧情发展为目的设计的关卡：scene】
【以组织以上 4 种关卡为目的的而设计的世界地图：world】

当然实际游戏流程中这样的区分不太可能是截然的。玩家可以在 road 里练级，也可能在 dungeon 最深处触发剧情。下面来看看这 5 类关卡的变化可能。

city：city 的功能是不可转变，不可丢失的。city 可以包含剧情触发从而起到 scene 的作用。
road：road 如果不是随机生成的，那么玩家走完一次后，挑战也就不存在了，road 依然是 road，可是玩家的兴奋点没有了，这样的 road 就成为无功能的 road。但通常 road 会转变成 dungeon 的身份存在，玩家会把 road 当成练级，收集等的地方。road 类型关卡的丢失也是玩家可以承受的。游戏后期很多时候玩家会拥有瞬移能力，这也使得 road 本身的通过功能弱化了。road 的唯一目的就是通过，不触发剧情。
dungeon：dungeon 是游戏长期保持可玩性的最主要来源，dungeon 类型是不可丢失的。dungeon 可以触发剧情起到 scene 的作用。
scene：剧情交代完成之后，scene 的发展方向依赖其本身的复杂程度而定。很简单的 scene 这之后就不再有任何严格的存在意义了，玩家无非是路过，也许勾起一点回忆而已，它退化成无功能的 road。比较大，比较复杂的 scene 将变成 dungeon，成为玩家练级的地方。

world：world 关卡也是不可替代，无法转变的。设计复杂的 world 可以触发剧情起到 scene 或者 dungeon 的作用。

city 的设计不会在很大程度上影响游戏性。尽管在 city 里可以发生很多事情，但那些本质上都是游戏系统设计的任务。但它和 scene 一样严重影响游戏整体的节奏感。
road 的设计将严重影响游戏第一次流程的可玩性，由于之后还可能蜕变成 dungeon，road 的关卡设计还会从一定程度上影响后期游戏。而无功能的 road 则是游戏关卡设计要尽量避免的，玩家将很容易产生厌倦感。
dungeon 的设计完全决定了游戏的长期可玩性。这也是体现游戏系统设计优秀与否的地方。

scene 关卡的设计严重影响游戏第一次流程的可玩性，同样，复杂的 scene 在后期以 road 或者 dungeon 的身份影响游戏。
world 本身的影响不会太大，通常即使有探索成分，也是很有限的。但它可以通过不同的组织方式来左右 RPG 游戏的类型走向。

＝＝＝
仙剑的关卡结构：

1，梦境：没什么好说的，scene 关卡。
2，余杭村，盛渔村：city。
3，仙灵岛：游戏的第一个 road。
4，水月宫：scene，大家都记得的洗澡就在这里嘛。
5，山神庙：游戏的第一个 dungeon。

随后逍遥回客栈遇到酒剑仙，完成剧情去苏州。至此游戏的第一部分完成。除了 world 理所应当的不可能这么早出现以外，其它类型的关卡都一一出现，玩家也基本掌握了游戏的操作方式。再次解释一下我对 dungeon 的认识。仙灵岛之所以是一个 road，一方面游戏开发者放置这个关卡的目的，在于给玩家到达水月宫设置障碍。另一方面玩家按照流

程第一次走通水月宫时，并没有期待在这里发现什么或者完成什么。山神庙作为一个 dungeon，可以练级，可以触发剧情，玩家有期待在关卡中获得什么的想法，而非急于通过。在这个部分里面，city 很大程度上被用来交代剧情而非提供冒险辅助，这在游戏初期很可以理解的。而以 scene 为主体加上一个 road，一个 dungeon 的配合，使得玩家更容易融入游戏当中，又可以轻松的体会游戏系统的特点。

6，苏州：city。
7，隐龙窟：dungeon。
8，白河村：city。
9，玉佛寺：scene。
10，乱葬岗：road。
11，将军墓：dungeon。
12，鬼阴山：dungeon。

游戏第二部分，灵儿丢了。游戏进入中期后，city＋dungeon 的基本组合开始占统治地位。白河村作为这一阶段唯一的 city，将在流程中反复出现，给玩家完成每一个 dungeon 或者 road 之后一个喘气的机会。也许你要问那个将军墓上下 3 层简直是仙剑迷宫的经典之作，怎么可能是一个 dungeon？但我的意思是依然从我开始给出的定义出发，只有当玩家进入一个关卡后唯一的目的就是要离开这里时，这个关卡才是一个仅仅起到通过作用的 road 关卡，在 road 关卡中大量使用迷宫才是最烦人的。而将军墓是一个探索目的明确的关卡，也不存在出口，只有最深处。只不过在这个 dungeon 中，游戏的设计者过分的依赖了迷宫要素来设置难度。这种设计 dungeon 的方式给整个仙剑系列埋下了极大的祸根。过多迷宫的引入，使得仙剑中的 dungeon 类型关卡出现了"人格分裂"：本来以探索为乐趣的 dungeon，玩家变得急不可耐的要通过。dungeon 被割裂成了 road＋scene 的形式。而这里产生的本来不该有的 road 关卡，还是以迷宫为基础的。比如上面的将军墓：dungeon 和鬼阴山：dungeon，在实际游戏中，玩家很容易体会成：

将军墓：road（迷宫）
血池：scene
鬼阴山：road（迷宫）
鬼阴坛：scene

仙剑就这样被理解成了走迷宫＋看剧情的游戏。而 road 恰恰是无法支撑重复游戏的乐趣的。

13，扬州：city。
14，山路：road。
15，蛤蟆洞：dungeon。
16，山路 2：scene。

17，长安：city。
18，蜀山：scene。
19，锁妖塔：dungeon。
20，圣姑家：scene。

到了锁妖塔这里，以及在以后的仙剑续作中，玩家基本上都会产生要发疯的想法。迷宫要素对仙剑 dungeon 类型关卡设计的破坏在这里最清晰的体现出来。出了除了上面说过的造成 dungeon 的"人格分裂"以外（这里的一个大 dungeon 从实际感觉上变成了 11 个 road＋1 个 scene！），锁妖塔迷宫到了后期即使走过一遍，玩家很熟悉了，也不能避免再次重复解密的过程。这个时候的 dungeon 一方面已经从主观感觉上退化成为了 road，而 road 关卡的一致特征恰恰是：在游戏后期丢失可玩性。另一方面这种已经无功能的 road 由于其大量迷宫要素的存在还强迫玩家在每一次通过时都重复一样的解密操作。也就是说，关卡在丧失了对玩家的吸引力的同时却保留着大量消耗玩家时间和精力的性质。这样的关卡是玩家极力希望避免的。然而不幸的是，road 关卡的初始设计目的是通过和连接，实际上玩家只要还想在游戏世界中行动，就不得不穿越一个一个的 road，就是说，road 关卡对玩家还有强制性
。现在，我们应该可以试着这样描述迷宫要素的过分使用对仙剑关卡设计的巨大破坏了：它使得没有强制性，能够给玩家的探索带来回报的 dungeon 类型关卡，不可逆的退化成了有强制性，没有回报，耗时耗力的 maze-road 型关卡。我之所以要以 maze-road 来区分它和一般正常的 road 关卡，是因为通常的 road 关卡只具备强制性和无回报这两个特点。road 不一定非要是耗时耗力的。而且一般游戏的设计总要试图把 road 在游戏后期从某种程度上转变成 dungeon，而不是相反。world 型关卡和瞬移道具的引入可以弱化 road 关卡的强制性。但一次通过后变得无功能则是无法改变的，它对游戏性的打击也是致命的。

21，神木林：dungeon

22，大理：city
23，回忆：scene
24，罗刹洞：dungeon
25，王宫：dungeon
26，水底宫殿：dungeon
27，试炼之窟：dungeon
28，祭坛：scene
29，无底深渊：road
30，黑苗王宫：scene

完了之后总结一下，仙剑前后一共 30 个关卡（我分的，不会差太大吧）。其中 city 6 个，road 4 个，dungeon 11 个，scene 9 个。city 和 scene 作为调节整体的节奏的关卡，分布基本合理。city 的规模适中，支线充足，在交代流程剧情上也表现的很出彩。仙剑的 scene 不过不失，关卡到游戏后期基本都变成了无功能 road，好在他们都不大，不复杂，没有给游戏后期增加麻烦，但也没能演化成为 dungeon 来增加游戏可玩性。4 个 road 的量也是可以接受的。唯一出问题的，就是被无数迷宫给毁掉的那 11 个 dungeon 关卡。重灾区便是 11 关将军墓和 19 关锁妖塔。

==

问情篇的关卡结构：

1，唐家堡：city。
2，登云麓：road。
3，蜀山：city。

4，绿萝嶂：road。
5，绿萝山：scene。
3，蜀山：city，蜀山永远是 city 的属性，但随流程的变化它经常以 scene 的身份出现提供过渡。
6，地脉门户：road。
7，少阳三焦：dungeon。

8，里蜀山：city。
9，厥阴心包：dungeon。
10，胜州：city。
11，林河源：dungeon。

3，蜀山：city。
12，阳名百纳：dungeon。
13，京城：scene。
3，蜀山：city。
14，石村：scene。
15，双溪：dungeon。
8，里蜀山：city。
16，太阴归尘：dungeon。

17，蜀山故道：road。
3，蜀山：city。
18，锁妖塔：dungeon。
19，渝州：city。
3，蜀山：city。
20，太阳华池：dungeon。

8，里蜀山：city。
21，魔界之门：dungeon。
22，少阴凝碧：dungeon。

23，施洞：city。
24，月光城：dungeon。

3，蜀山：city。
5，绿萝山：scene。
25，少阳参天：dungeon。
8，里蜀山：city。

26，厥阴蔽日：dungeon。

3，蜀山：city。
27，盘古之心：dungeon。
3，蜀山：city。
8，里蜀山：city。
28，里蜀山内城：dungeon。

一共 28 个关卡。看看这里关卡的分布：city 6 个，road 4 个，dungeon 15 个， scene 3 个。我们挨个来看这 4 中类型关卡在仙剑和问情篇中的区别。

city：问情篇的段落明显比仙剑要多，但作为每个段落中心的 city 数量却没有能够随之增加。蜀山和里蜀山两者基本贯穿了游戏的始终。场景的重复和单调就比仙剑要明显多了。蜀山关卡为了能够承担如此繁多的剧情交代任务，地图被不适当的过分放大了，以至于每次在这个 city 中移动都是很费时间的。如果这个大 city 能够被拆分成数个 scene 和一个小 city 的结合体，则玩家游戏过程的新鲜感会大大加强。蜀山这个 city 关卡的作用也会更加的明确。

scene：问情篇的 scene 大幅减少，只有 3 个，而且全部集中在游戏开始的阶段。从中期之后的长长的游戏流程中，剧情交代和过渡全部交给了 city 关卡的代为完成。游戏开发者并没有用心的去设计每一次剧情出现时的最合适背景。这样不是一定不可以，但如果弱化剧情而增加 dungeon 分量的话，游戏的风格就会从日系 RPG 往美系 RPG 转变。这显然又是问情篇所不愿意看到的。

dungeon：dungeon 的数量略有增加。具体设计上，问情篇的 dungeon 关卡在迷宫的难度和关卡的大小上比起仙剑都做了更大的强化。这使得本来在仙剑中还只是在部分 dungeon 上出现的"dungeon 关卡 road 化"的倾向更加严重。那众多的地脉每个玩家都会把他们当成是通向最后那一点点剧情的 road 来看待。

road：数量上没有什么变化，但在具体设计上和仙剑也出现了不同，仙剑的 4 个 road 中只有第一个仙灵岛是真正的迷宫主导的。而问情篇中 4 个全部是迷宫主导的。其中更是包含了像蜀山故道这种设计低劣的强制性 road 关卡。

从而可以看出，问情篇的关卡设计问题要比仙剑严重的多：一是作为调节游戏节奏的 city 和 scene 类型关卡的数量不足和分布不合理。应该可以理解成开发者后期赶工的结果。从问情篇开篇的 city－road－city 的关卡结构上来看，远远不如仙剑开篇的 scene－city－road－scene－dungeon 来得丰富而合理。玩家在问情篇里一上来遍陷入了从 A 地出发经过迷宫到 B 地触发下一步剧情的怪圈。二是迷宫要素的过量使用对 dungeon 关卡游戏性的破坏，使得游戏的乐趣单一化。三是迷宫要素过量使用对 road 型关卡和从 dungeon 退化而来的 road 型关卡游戏性的破坏，强迫玩家延长无目的游戏时间。第二和第三个问题无非是在仙剑老版本的问题上继续"发扬光大"而已，而第一条则是仙剑 3D 化后诸多新版本才暴露出来的问题。

＝＝＝

最后我们从仙剑和问情篇的 world 关卡设计上来看看它们的不同。御剑术为基础的 world 关卡没有太多的探索内容，这点仙剑系列和轩辕剑很不一样。老仙剑中的玩家游戏流程可以理解为线性的，这也是仙剑整个 world 关卡的基本组成方式。这种 world 设计很有利于仙剑以情动人的剧情优先的原则。玩家的游戏以体会剧情为主，随着故事的发展一步步走下去。问情篇的 world 的关卡则演变成了中心辐射式的组织方式，玩家从蜀山出发，每次游历一个 dungeon 关卡，回来，整装，打探情报，再出发到下一个 dungeon 关卡。这是典型的大菠萝式的 world 组织方式。这样的 world 不仅不利于剧情的发展，相反它严重依赖于 dungeon 关卡的设计和游戏系统的设计。可偏偏从我们上面的分析可以得出，问情篇的 dungeon 关卡完全被无止境的迷宫给毁成了无功能的 maze－road。退一步，即使在大菠萝中，玩家也还要在几个 city 中移动，而在问情篇中，蜀山几乎成了玩家唯一要去的 city 关卡，游戏的单调性可见一斑。而且，这种中心辐射式的 world 组织方式通常和游戏中流程的自由度是相伴随的，但问情篇又还是严格依赖剧情发展的

顺序来开放各个关卡的。这种 world 关卡设计和仙剑系列的精髓简直是格格不入。

扯了这么多，我之所以从关卡设计上去比较 DOS 老仙剑和最新的问情篇，是因为我觉得新仙剑的失败不应简单的怪罪到什么玩家品位提高，散装光盘猖獗上去。更不是因为什么 3D 画面的问题。老仙剑给人的好感也不是因为大家当时没见过市面。仙剑系列在这么多年的发展中，肯定在自身的游戏设计上出了错，它可能是抛弃了本来好的一面，也可能是错误的引入了坏的内容。仙剑如果想重塑辉煌，光在说明书后面哭穷是没用的，还得好好找找自己游戏开发上的问题。

伤害机制

提到游戏中伤害，最容易想起的，应该是血槽。血槽容纳一定数量的 Hit Point，每次受到攻击根据攻击的性质相应的减少，直到归 0，人物丧失行动能力。然而这样一个简单的血槽系统和游戏所要摹拟的真实格斗/战斗之间有一个明显的失真，那就是，在 HP 归 0 之前的任何伤害，都不影响游戏人物的行动能力。无论你是打过驾还是看人打过驾，都应该明白，这是很不合逻辑的设定，人物的战斗力伴随着战斗的进程和所受的伤害，都会有变化。

当然游戏的设计者很快都注意到这个问题，并在相应的技术允许的条件下，把游戏中的伤害机制逐步细节化。其中显而易见的比如动作游戏中游戏人物受伤后的动作幅度和频率的变化。格斗游戏在这方面反而显得极其谨慎，也许是因为伤害细节一旦被引入后带来的系统设计的复杂程度超乎想象。倒是在动作因素最为薄弱的角色扮演游戏中，伤害机制的细化达到了比较高的程度。角色扮演游戏用数字纪录和文字描述抽象的代替了具体的动作，降低了将伤害机制细节化的技术难度。应该很容易理解这一点，比如为游戏设计一个不同身体部位受伤会影响不同部位的行动能力的机制，作为角色扮演游戏为了把效果体现出来，只需要在数字上下点功夫。而如果这是一款真正的格斗游戏，这动作的判定恐怕就要麻烦的不可想象了。

伤害位置，特殊伤害效果和效果追踪与累加是游戏中通常使用的三种手段，来丰富游戏的伤害机制。伤害位置被一部分游戏采用，游戏采用随机，遵从攻击方的定义，或者在攻击方的定义基础上随机扩散的方式，将攻击具体到游戏人物身体（所有有 HP 的部分）的一部分上去。根据被攻击位置的不同，对具体的局部产生不同的影响，进而对人物的总体行动产生影响。这样的系统能够起到多少的积极效果部分取决于系统对于游戏人物的部分的细化程度。比如你的系统是否区分人物的正面背面和侧面，是否区分四肢躯干和头颈。不过游戏终归是游戏你不一定希望把人物身体的描述无限的细化下去，虽然那样更加接近真实但会给玩家的操作和系统的运算带来巨大的负担。特殊伤害效果则可以解决这个问题。比如一个简单的例子，对头部的攻击在带来身体物理伤害的同时，还有可能带来眩晕的效果。特殊伤害效果在这样的情况下就可以很简便的发挥作用，把游戏中的伤害机制变的更加的切合实际，丰富多彩。这一类攻击通常还用来使用在很多的 HP 无法描述的项目上，比如视力，判断力等等。效果追踪与累加则进一步的把伤害的效果生动化。比如随着受伤的增加，游戏人物的整体防御和行动力下降，同一个位置再次受到攻击，效果加重，甚至直接产生致命效果（比如头部和胸部的攻击就可以用这种机制模拟）。又比如伤口流血对人的战斗力的影响，可以通过不断的追踪累加，把一次攻击扣 HP 不多的伤害，转变为致命。同时也对受攻击一方所需要采取的对应措施提出了更加现实的对应要求。

想到这个问题的起因，是最近看的一些中国神话小说和武侠小说的内容。如果要设计一个以中国文化为背景的角色扮演游戏，怎么样设计的战斗系统部分才能把文学作品中那些丰富多彩的功夫描写的神韵表现出来呢？当然战斗系统很多方面，这次就把眼光集中在伤害机制上。很明显，但 HP 血槽对于中国神话/武侠的格斗/战斗描述，是太过于单薄了。不幸的是，很多所谓的中国文化背景的游戏中，我们看到的都是这样的单 HP 血槽+简单的几种特殊伤害效果的伤害机制。让我尤其不能理解的是，这些游戏可以把在书中大段描绘的招式技巧，简化成一个简单的名字，然后无差别的使用，无差别的扣 HP。

在黄帝和蚩尤的大战中，蚩尤率领的魑魅魍魉在战斗中一度表现英勇。面对这个鬼怪军团，黄帝的取胜之道是，"吹角作龙吟"。这因该算是特殊伤害效果的例子。

而作为伤害位置的典型例子，刑天和黄帝的战斗必须要提到。刑天作为炎帝的属下，对于两次和皇帝的战争失败很是耿耿于怀，于是有了这一次头脑发热的单挑行动。"刑天与帝争，帝断其首，葬之常羊之山。乃以乳为目，以脐为口，操干戚以舞。"有游戏根据这个故事将其中的刑天形象直接设计为一个无首的巨人。然而这样的设计实在没有把这个故事的过程利用好，而只是抓住了一个结果。如果我们要在一款游戏中引入一个种族或者一种怪物，以刑天（族）为原型。那么，这个游戏人物的伤害机制中，伤害位置是一个必须引入的概念。从故事上看，对他的头部的攻击完全没有对整体的 HP 产生任何影响，虽然是否五官的丧失过程中会对他的战斗行为有影响我们不得而知。而丢失了包含五官的头部之后，这类游戏人物可以将视力和语言能力转移到身体上去。

《庄子》中则记载了一个可以看作伤害效果追踪与累加的例子。倏和忽两位天帝去中央天帝混沌家里去玩，闲着无聊，于是为他开凿七窍。"日凿一窍，而混沌死。"当然你可以用简单的不断扣 HP 的方式描述这个过程，但如果稍微思考一

下就会发现，这样很不合理，如果在前六天混沌的 HP 不断减少，行动越来越艰难的话，作为他的两个朋友的倏和忽恐怕早就停手了。也许开始的几窍，对于这位尊贵的中央天帝并没有什么实质的影响，又或者甚至带来了一些甜头，所以这个开凿七窍的过程，才能坚持下来。直到全部完成之后，伤害的累积终于产生的严重的后果，混沌死了。如果有一款游戏设计了混沌为原形的 Boss，但却是不断的简单扣 HP 累加，直至归零，显然又是和文字描述不符合的。这个游戏人物(种族)，应该是对零散的伤害有很强的忍耐能力，但却不能避免累加后的毁灭性效果。

再来看一个羿"缴大风於青邱之泽"的故事。羿射九日，拯救下民与为难，射术应该算是顶级好手了。然而即使是他，在用弓箭对付"大风"（凤，孔雀）的时候，也不能通过简单的不断射箭来杀死目标。这次到不是因为攻击不能简单地累加，而是这种神鸟，在中剑之后，即使是在中了羿射出的箭之后，也不会丧失高速移动能力，从而可以轻易逃脱，一定时间之后 HP 回复。作为攻击者的羿无法完成攻击的累加。为了解决这个问题，羿在他的箭上，拴上了一根丝绳，这样这支箭本身的攻击力高低已经不是问题，它的作用在于完全取消了神鸟的移动能力，让之后的攻击可以连续完成。在游戏中如果设计了这样的怪物，如果认真参照原文设计这个伤害机制，甚至可以给玩家带来一个小小的自由度：你可以选择一次扣完全部 HP 的超高攻击远程武器，或者用一个简单的取消目标移动力的物品先攻击，让之后的战斗变得简单。如果游戏的设计者希望玩家发现后者这样的方法，尽量往忠实原文的游戏路线上引导，只需要把超高攻击远程武器在初次遇到"大风"怪物的时间和空间附近范围内定义成很难得到就可以了。

《抱朴子·仙药篇》中记载了一味神奇的长寿药，"取其脑以和菊花服之，尽十斤得五百岁"。当然重点不在于这个，我们来看看如何才能得到这个叫做"风生兽"的怪物，分析一下如果它出现在游戏中，其伤害机制将是怎样的。首先是捕捉它，用落网就可以。捉住之后，先是用了好几车的柴火烧，几车的柴火都烧成了灰，风生兽却安然无恙。之后那剑刺，打它如同打在皮囊上没有效果，最后拿铁锥狠锤了数千次才死去，就在大家都以为好不容易战胜了它的时候，风吹进了它死后还张着的大嘴，竟然又活了过来，转身便要逃走。于是人们又用菖蒲堵住了它的鼻孔，终于才彻底死去。这显然是一个对火系攻击完全免疫，锐器无效，只有用钝器反复打击才能击败的怪物--HP 应该相当的长。不过即使你有足够的耐心，还必须记得，用特定的物品堵住它的口鼻，防止 HP 回复。这因该是一个必须使用特殊伤害效果才能彻底击败的例子，否则一味蛮扣它的 HP，转不出这个圈。和上面提到的魑魅魍魉战黄帝的例子一样，不论你怎样设定，黄帝军团的战斗力都应该是不弱的，但常规战斗却无法解决问题。龙吟声这个特殊攻击或者是唯一对魑魅魍魉 HP 有重大伤害的方法，或者是一个能够让魑魅魍魉对普通攻击效果敏感化的媒介。

还有《山海经·海外南经》中贯胸国的这个例子。这个国家的来历还挺感人，不过和伤害机制没什么关系。要提的是，这个国家的人，胸口都是空的，一个大洞从前胸穿到后背。如果一款游戏中引入了这个种族，那么对他的伤害判定，一定需要加入伤害位置的概念，因为很显然，对于这个种族胸部范围的穿刺攻击和射击是完全没有意义的，劈砍所能造成的伤害也应该是被减弱的。如果游戏只把这个贯胸的概念放到人设的图形表现上，未免太过浪费资源了。贯胸国只不过是中国神话中许许多多身体异构的民族之一，对这些细节的忠实再现，应该能为那些想做到中国特色的游戏从游戏机制的层次上带来一些新意。

然后我们转到中国的另一个作为游戏设定的重要来源的文学类别：武侠小说。武侠小说中描述的功夫和现实中自是大有不同，更加的引人入胜，奇幻玄妙。我们开看看如何设计一款游戏的伤害机制，才能尽可能的把那些经典的武侠大战场面表现出来，而不是简单的回合制看着简单的招数名称和数字了事，更不是狂点鼠标的玩笑。

第一个场景看看《倚天屠龙记》中张无忌力战六大派的过程，书中第二十，二十一回详细描写了这一战的过程。我们要看的便是，这场战斗中，如果要尽可能的忠实描述，那么应该赋予参战人物怎样的伤害机制。第一战，对崆峒派宗维侠，张无忌未有任何损伤。二战圆音，也是毫不费力。常敬之攻击张无忌要穴，完全没有作用。再战空性，先是连连逼退让他的龙爪手无下手之处，开始反击之后，则是数次利用速度后发县至攻其穴位。但张无忌并未真的下手，所用真力也只是用来拆招化解。直到空性"心中登时万念俱灰，只觉数十年来苦练武功、称雄江湖，全成一场幻梦"，两人都没有受伤。战鲜于通，张无忌里用强大的内力占尽上风。扇中的毒气也不能伤他分毫。再对华山昆仑的四人刀剑，"眼下之计只有严密守护，累得对方力疲，再行俟机进攻。不料敌方四人都是内力悠长之辈，双刀双剑组成了一片光幕，四面八方的密密包围，不知何时才显疲累之象。张无忌无可奈何，只得苦苦支撑。"直到小情人芷若解释了两仪四象八卦的变化，才能反击将四人打退。然后是灭绝师太"一刹那之间，灭绝师太连攻了八下快招，招招是致命的凌厉毒着。张无忌在劣势之下一一化解，连续八次的死中求活、连续八次的死里逃生。"无论怎样，两人都没有受伤。只不过灭绝师太此时"的倚天剑被他手指一弹，登时半身酸麻"。在得到杨逍和韦一笑的指点之后，"灭绝师太竟无反击一剑之机"。峨嵋的女孩们一起冲上去，也只落得全被夺剑的下场。"灭绝师太......右臂大是酸痛，当即剑交左手。"好在"她左手使剑的本事和右手无甚分别。"然后便是众人皆知的为情而伤的场景。这一伤确实很重，面无血色，在张无忌自己点穴封住血流之前，空性大师的玉灵散也无法用上。"张无忌这时神智已略清醒，暗运内息流转，只觉通到右胸便即阻塞。"但是即便在身受这样的重伤情势下，依然可以凭籍功力，"将宋青书的三十六招绵掌掌力尽数卸了。"击败宋青书，自己也落得"喷出几口鲜血，按住伤口，又咳嗽起来。"

至此大战结束，我们来看看张无忌的受伤过程。显然，如果一款游戏以金庸的武侠世界为世界观作设定，那么，游戏人物的 HP 应当是很不容易被扣的一个数值。张无忌在中芷若一剑之前，无论是占山风的调戏之战还是勉力为之的苦斗，都没有丝毫的 HP 损伤。对少林龙爪手一战充分表现了这样的武侠小说的伤害机制的一个非同寻常之处，那就是，招数并非直接对对手的 HP 起作用，而是对对手的招数起作用，只有过了这一个我们可以称之为"拆招检定"的过程之后，才会有可能对 HP 产生伤害。一个 HP 或者防御值很低的角色，只要有足够强的"拆招"能力，完全可以全身而退甚至获胜。这样的世界观在削弱了 HP 的重要性之外，引入了一个重要的内力的概念。从上面的描述可以看出，这个内力和西方游戏中的 MP 的概念有很大不同，有点类似体力的概念。武侠格斗先要造成内力伤害。所以，一款为了要表现出这种中国武侠韵味的游戏中，必须加入详细的内力伤害机制（而不是简单的跑步耗体力的概念）。

张无忌中剑后的情景值得仔细分析。首先这是一个重伤，以至于血流如注连药都敷不上去。可以想象如果不是他自己及时封住穴位，这 HP 也就慢慢扣完了。这是一个典型的效果追踪与累加的例子。具体在游戏中，伤害虽然致命，但只要玩家及时采用得当的方法，却可以补救。这不是死亡宣告那样的魔法，死亡宣告在等待的回合中 HP 并不损失玩家行动力也不改变。其次，在这次伤受过之后，张无忌再想运气，就会在伤口处受到阻碍，不能顺畅。可见相应的伤害机制中，伤害位置也是一个必须引入的概念，它将影响到之后游戏人物的行动能力，而且会具体到某个肢体的行动能力。之后和宋青书的战斗，再次可以见到伤害效果的追踪与累加，只不过，这一次，伤害是加在内力值上。这个系统可以描述为，足够的内力可以抑制重伤带来的 HP 损伤追踪，但战斗消耗内力，内里值下降到一定程度之后，重伤所带来的 HP 损伤追踪的累积效果就会体现，甚至是爆发。

战斗的描写中，太多太多的提到了化解的概念，以至于我想再单独提出分析一下。如果是一个现实的武侠世界的世界观设定，一个流氓混混和一个绝顶大侠的 HP 恐怕不应该差出太多。事实上，正如前面所说，金庸武侠中武术攻击直接就扣到 HP 并不常见，而内力在更多的时候是一个慢慢消耗或者为特定事件消耗的过程。大家所痴迷的，也正是格斗的过程，那些招数的变化拆解。通常的游戏中，伤害检定的最基本公式无非是总攻击减去总防御或者总攻击除以总防御。攻击的强度由攻击的招数和人物技能属性决定，但在计算总防御的时候，很少有把特定招数计算在内的，换句话说，防守方是死的，完全被动的。这和武侠的世界观格格不入。动作游戏可以较好的引入格档的动作和概念，而角色扮演游戏如何抽象的表现这一点似乎作的不足。而在伤害的目标上，武侠世界中，扣 HP 也并非第一要务，行动力被降到零则战斗判负的规则似乎需要更多的引入，当然和简单的石化又不是一个概念。高手过招，往往一招上身就可以致命，精彩的，在于之前的过程，游戏如果想要表现出这一点，则必须在机制上更好的模拟这个过程，而不是简单的描述结果。

第二个例子看看古龙的小说，截取叶孤城和西门吹雪的那场决斗场面。

经过无数的废话描写之后：
"两柄不朽的剑。
剑已刺出。
刺出的剑，剑势并不快，西门吹雪和叶孤城两人之间的距离还有很远。
他们的剑锋并未接触，就已开始不停的变动，人的移动很慢，剑锋的变动却很快，因为他们招未使出，就已随心而受，别的人看来，这一战既不激烈，也不精采，魏子云、丁敖、段羡、屠万，却都已流出了冷汗。"
......
"陆小凤也已看出来了，就在下面的二十个变化间，叶孤城的剑必将刺入西门吹雪的
咽喉。"
......
"可是就在这时候，他忽又发现叶孤城的剑势有了偏差，也许只不过是一两寸间的偏
差，却已是生与死之间的距离。"
......
"冰冷的剑锋，已刺入叶孤城的胸膛，他甚至可以感觉到，剑尖触及他的心。"

这里没有像金庸那样的具体招式变化描写。如果要改编游戏恐怕在细节上要麻烦许多，游戏开发者将不得不"自作聪明"的把那二十个变化想出来，起码想出个名字来。不过抛开那些细节，我们可以发现作为同样的中国武侠，还是有着很多的类似之处的。要为古龙的这个武侠世界设计伤害机制，首先，HP 再次将被放在很不重要的位置，重点是前面的剑势变动。伤害机制的重点，将放在拆招的检定上，而一但这个伤害通过了"拆招检定"作用在 HP 上，那就很有可能是致命的。其次，这里的伤害机制也必须包含伤害位置的概念，"他的剑刺入叶孤城胸膛，叶孤城的剑已必将刺穿他的咽喉"这样的场景，才能表现出来，才不会被糟蹋成你我各伤 9999 点 HP 的幼稚场面。

走出武侠世界，如果我们把眼光放在真实的格斗技上，其实中国武侠小说的描写很多还是有着不少真实武术的基础的。这里想说明的一点是，作为游戏，尤其是将格斗以描述方式表现的角色扮演游戏，只要格斗技和游戏的世界观设定符合，就是合理的。过于真实的描述可能让人失去兴趣，而过于奇幻的描写则又会失去武侠世界自己的特色。即便是更多的遵从写实，大家脑海中的中国武术，其肢体动作和局部技巧，也是相比其他格斗技要丰富许多。实用与否另当别论，就如

同大家期待的中国武术格斗比赛和显示中散打王争霸赛的差距一样。伤害位置这个概念对于格斗技的描述可谓至关重要，对游戏人物表面的分区化，也是表达出武侠中重要的招式变换概念的基础所在。更不要说中国武侠和神话中，都还有一个穴位的重要概念。

如此我们可以看一段《越女剑》中的描写，阿青出场，手持竹棒对六名吴国剑士。虽然描写也是出自小说，但这里的设定中还没有内力的概念，阿青全靠招数取胜。

"......那少女手中竹棒一抖，戳在他手腕之上。那剑士只觉腕上一阵剧痛，呛啷一声，长剑落地。那少女竹棒挑起，碧影微闪，已刺入他左眼之中。那剑士大叫一声，双手捧住了眼睛，连声狂吼。
......
那少女更不避让，竹棒刺出，后发先至，噗的一声，刺中了那吴士的右肩。那吴士这一
剑之劲立时卸了。那少女竹棒挺出，已刺入他右眼之中。

......左手微举，右手中的竹棒已向一名吴士眼中戳去。那人举剑挡格，那少女早已兜转竹棒，戳向另一名吴士胸口。便在此时，三名吴士的长剑齐向那少女身上刺到。那少女身法灵巧之极，一转一侧，将来剑尽数避开，噗的一声，挺棒戳中左首一名吴士的手腕。那人五指不由自主的松了，长剑落地。

......吴国众剑士长剑一柄柄落地，一个个退开，有的举手按眼，有的蹲在地下，每一人都被刺瞎了一只眼睛，或伤左目，或损右目。"

这样的设定下，加上阿青的攻击实在超出对手水平太多，伤害都直接加在了 HP 上。吴国剑士并不能用招数来承受阿青的攻击。这里，伤害位置显得尤为重要，一来是对特定位置的攻击可以造成很强的附加效果，而来攻击位置的转换还成为通过防御一方"拆招检定"的一种手段。手腕和眼睛这两个的位置的攻击，从描写上看（或者从实际生活中考虑的话）能对整体 HP 的伤害并不会很高，但造成的附加效果对人物的战斗力的影响，却是致命的。如果有一款游戏中设计了阿青这样的角色，攻击时却是大开大和的把对方全身看成一个点，凭借极高的攻击力狂扣 HP，显然这女孩的清秀通灵的气质，便完全丢失了。

思考这个问题的起因，在于我脑子里突然产生的一个概念：战斗的叙事性。作为角色扮演游戏的起源的 TRPG，战斗过程往往可以描述成一个精彩的故事。而 CRPG 大大丢失了这个很有文学气质的特色。ARPG 的点鼠标操作更加让这个问题雪上加霜。TRPG 中的伤害机制可以非常复杂多元，而在 CRPG 中，游戏人物被简化成一个点的现象严重的抹杀了战斗过程的细节和乐趣。在中国学习国外游戏的过程中，这个缺陷被一些没有受过真正 TRPG 训练的系统设计者继承并再次放大。战斗的叙事性丧失还带来一个重要的问题，游戏的文化背景被抹杀了。提到文化背景，往往大家第一时间想到的，是去用中国风的画面和音乐，却忽视了中国人喜欢和习惯的行为。武侠的战斗场面的精髓，在简单的招式名称和成千上万的 HP 面前找不到丝毫痕迹。中国风的游戏在画面和音乐上没有去刻意模仿西方作品，但却在一个游戏最核心的机制问题上，过多的摘抄了他们的体系。D&D 体系的模仿并不是一个简单的战斗过程类似和属性类似的问题，这样的战斗和这样的规则下玩家的行为，实际上是在遵从 D&D 这个世界观设定。你所能做的，你的解决问题的思维方式，都将随之落在这个世界里面，为这样游戏套上水墨外衣和丝竹之声，并不能从根本上改变这一点。于是我想，能不能让我们的游戏中的战斗拥有自己系统，更加接近中国神话和武侠作品所描述的原味，让玩家自己的游戏行为来说话，来表达一个独特文化背景下人的特点。

叙事结构

这个分析的基础是之前在 Gamasutra 上看到的一个《游戏写作》的书评。对于这个游戏系列，故事情节的重要性一直是相当的突出的。那篇书评中给游戏叙事下了一个很松的描述性的定义：它被用来说明在游戏中到底发生了什么。

首先在开始具体到这个游戏之前，我们先看一下分析所需要用到的一些定义，它们同样来自《游戏写作》的书评，经过我的理解和加工。

尽管原文作者长篇的论述了游戏叙事的意义和内涵，但我却没有找到具体的一个可以操作的概念。所以我还是愿意用一个简单的方法来把这个概念拆分，玩家可以从以下三个方面来了解游戏叙事：

游戏中发生的故事。这应该是游戏叙事中最表面也是最容易理解的一项。包括了游戏的主线情节和支线情节。

游戏中活动的人物。无论是可以控制的人物，还是不可以控制的 NPC 们，他们的个性，情感，经历和在游戏中的用处，都可以用来作为游戏叙事的一部分。

游戏所存在的环境。包括了游戏的背景，你在游戏中行为守则，游戏所在世界的规律。

这样，我们可以把上面那句笼统的"它被用来说明在游戏中到底发生了什么。"具体理解成：通过游戏叙事，玩家应该清楚地了解到，游戏发生在什么样的环境里，什么样的人在这个环境里，成就了怎样的事情。你可以在游戏之后深深的迷上了这个虚构的世界，或者爱上了其中某一个人物，或者被某一件事情打动而铭记于心。这些都是游戏叙事的功劳。失败的游戏叙事则可以包括：我不知道我为什么要去帮某人处理这件事情（环境背景交待不明），那个游戏人物真是鸡肋毫无意义（人物描写太单薄），这游戏到底发生了什么事情（整体故事叙述失败）。轩辕剑五的普通结局就是典型的整体故事叙述失败，为数过于众多的人物导致了一定程度的人物描写单薄（同时也对系统平衡造成了破坏，大宇本来就不擅长设计战斗系统）。好在隐藏结局的情节非常饱满，给这个游戏整体加分不少。

而下面这些，是游戏设计者可以用来进行游戏叙事的手段。原文中对这些点都有提及，我把它们整理归纳一下，并作一点补充。

主线情节。玩家必须经历才能完成游戏的一项内容。也是游戏叙事的最核心的承担者。通常大家去评价一个游戏的故事好不好，都会首先想到游戏的主线情节。

对话。游戏人物总是要说话的，对话中便可以透露出游戏的故事，人物的身份，心情，故事的背景等等内容。即使你设计一个总是沉默装酷的角色，他这种语言方面的行为特色，也可以成为他个性的注脚。

游戏过场文字。用来交待剧情，交待背景，或者一些内心独白的描写。

游戏过场动画。也就是大家都喜欢看的 CG 动画了，即使出于同样的目的，过场动画在表现力这一点上依然是游戏中的预设场景和事件所无法企及的。游戏通常会把一些重要的，有震撼性的场面留给 CG 来表现。

预设场景和事件。即时演算的剧情，场景中的运镜，剧情中人物，包括 NPC 的动作表情等等。

游戏系统设定。这是游戏叙事合理性的具体保证，也是那个有点虚无缥缈的游戏背景和玩家在游戏中实际操作这两者之间的结合点。它决定了游戏中可以出现什么，游戏中的玩家可以作什么，游戏情节可以怎样发展。它把架空的游戏世界具体的呈现在玩家眼前。

游戏器物与文档。游戏中各种各样装备，药材，各种敌人的说明信息。以及在游戏中得到的各类文书。恐怖 AVG 的游戏叙事对这种手段的依赖性非常强。轩辕剑里有一个非常集中的游戏器物与文档项目：异事录。

支线任务。和游戏进程没有直接关系的游戏任务。可以用来提高游戏要素的完成度，从任务中获得的信息也可以成为游戏叙事的一个有力支撑。

周边，文书，网页。单独发行的游戏设定集，游戏说明书，很多游戏收藏版中都会有的制作人影像，以及游戏的官方网页。大宇在官网上提供了人物介绍，场景介绍，设定集，游戏背景故事，以及和本作密切相关的山海经的简短介绍。作为这个系列游戏的特色，DOMO 工作室也有一定的游戏叙事方面的贡献。

上面各种手段都可以用来支撑游戏叙事的三个方面任意之一。我更加感兴趣的，使这些手段之间的使用关系。

上面九种手段，除了主线情节和游戏系统设定之外，没有必须存在的手段。不同种类的游戏，对各种手段的偏好和依赖程度各有不同。作为日系 RPG 的代表之一，FF 擅长利用游戏过场动画和预设场景事件。日系 RPG 的另一支 DQ 则更多的会利用简单的文字。美式 RPG 也不太习惯于运用大量 CG，除了过场文字和对话，游戏器物和文档中的长篇文字资料也是他们用来进行游戏叙事的重要手段。FPS 和一些动作游戏中，大量的任务说明，对白被用来作为游戏叙事的主要手段。支线任务是游戏用来丰富叙事充实游戏内容的重要手段。RPG 游戏的支线就是典型的代表。只打主线可以了解故事，但没有支线的内容，你通常无法了解这个游戏世界。但不是所有的支线都是叙事性的。比如有些小任务只是为了获得金钱和装备。游戏过场动画和预设场景事件确有可替代的关系。但至少在轩辕剑五而言，两者在表现力上的差距依然是巨大的，舍弃 CG 动画对于目前的轩辕剑游戏系列而言没有意义。预设场景事件对于对白和人物心理描写的补充作用非常之大，没有合适的表情和肢体语言，人物是不可能被丰满的塑造出来的。而且预设场景事件是有可能互动的，而 CG 动画不行。HL 和 Bio4 在这点上就把预设场景事件的优势充分发挥出来了。预设场景事件中的游戏叙事，可以更好地融入到游戏本身中去。至于游戏过场文字，个人觉得只有两种地方可以运用。一是文字简明清楚的说明变化，比

如"一千年之后"，二是环境背景的交代。其他的地方，尤其是在剧情当中，文字的说服力和表现力都比过场动画和预设场景差很多。异度装甲 CD2 就是个很好的范例，玩游戏不是看幻灯片。

然后是游戏叙事的目的，文中提到了三点。这三点清晰明了，我就直接引用了：

第一，给玩家创造带入感。良好合理的游戏叙事可以把玩家尽快的舒适的投射到游戏世界里去。让玩家的心随着游戏的进行而起伏波动。玩家对游戏真正的感兴趣，而不是只为了通关而游戏。让玩家真的自己想要去了解游戏世界中的人和事。

第二，作为游戏回报。CG 就是这样的一个典型的例子。一段艰苦的战斗之后，放下手柄，欣赏一点动画。或者一个任务完成之后，有 NPC 出来介绍一些故事的背景，游戏世界的历史，英雄的故事。

第三，信息来源。这是游戏叙事的最基本最原始的功能。开始游戏你必须知道你是谁，你在哪里，你要干什么，你遇到的是什么样的角色，你用的是什么东西，你的对手是怎样的敌人。游戏叙事最起码必须解决这些问题。一个糟糕的游戏叙事设计可能无法提供带入感，可能根本没有被用来作为玩家努力的回报，但一定要是可以提供有用信息的。

最后，原文作者分析了游戏叙事的特色，它和小说，电影中的叙事的不同。我挑一个最为明显也是最为重大的区别出来，那就是：游戏叙事的预设进程和实际进程不符合。

当然那些故意不看对话不看文本不看过场蒙头冲关又或者因为语言困难无法理解的情况不算在内。而且这里要分析的轩辕剑五并不存在语言障碍，大多数打这个游戏的人也还都是看中情节不会轻易跳过对白和剧情的。

一个典型的游戏叙事的预设进程和实际进程不符合的例子是：游戏设计者期待玩家经历了 A 事件，B1 事件，然后开始 C 事件，按照这个顺序，在 C 事件开始的时候，之前的游戏叙事已经交待了充分的背景信息。然而在实际游戏中，玩家选择的路线则是在 A 事件之后，经历 B2 事件，然后开始 C 事件，预设的游戏叙事过程被绕过了。玩家在开始 C 事件的时候，充满了迷茫。

可以说这不是游戏设计者的错，因为原本的游戏叙事是完美的。但游戏玩家的行为是不可预期的。所以在设计游戏叙事的时候，必须留下足够的弹性空间，或者从游戏的关卡设计，系统设计上，避免某些可能造成玩家迷惑的游戏路径出现。比如把 B2 场景简单的设计成完成 B1 前不可进入，又或者将 B2 场景的进入难度提高到在玩家完成 B1 获得某种升级之前可以进入却无法通过。一个良好的游戏叙事结构应该对玩家的不可预期的游戏路径有足够的包容性。

这个区别造成游戏叙事的另一个重灾区在于支线剧情和游戏的器物与文档。玩家对于这一类的信息通常都有忽略的倾向。把重要的信息放在这样的地方，是不合适的。比如在电影中，导演可以在得到某个器物之后来一个特写镜头，告知所有的观众上面的某句话或者符号，作为以后的暗示，而在游戏中，玩家得到这个物品后会不会去查看，就不是游戏设计者能决定的了。所以通常在这两个地方被玩家忽视的信息，都会是关于游戏背景和环境方面的。它们可能对游戏的进行有帮助，但不能是决定性的。

==

轩辕剑五的游戏叙事三要素。

轩辕剑五的故事：从完整的轩辕剑五角度（就是隐藏结局）看，故事很不错，高潮部分非常感人。游戏进程中逐步抽丝拨茧的感觉也体现出来了。如果这是一个漫画或者小说，故事是不错的。但轩辕剑五在整体故事上在后半段犯下两个个人感觉有点严重的错误。第一，普通结局过于单薄草率。只有这个结局的故事根本就是不能自圆其说的。设计多结局的方法不应该是把一个完整的故事生生的掐断。玩家可以有不同的选择导致故事不同的走向，但不应该受到游戏叙事完整性上的惩罚。第二，那些石碑上的碑文，作为这个故事极端重要的背景交待，是玩家理清前后剧情，理解剧中关键人物心理变化的唯一手段。这样重要的信息却被放在了游戏器物与文档这个很容易被忽视的地方，即使在中央界的环境和路线设计都确实有加强提示的作用。这两个设计让我有一种游戏故事被强行撕裂开的感觉。

轩辕剑五的人物。十五个人物完全超过了这个游戏剧本的容量范围。氐人医生临月的剧情加入就已经让我有莫名奇妙的感觉了，子大暑只能说是让人哭笑不得了，我们是在四处奔波为了这个世界的前途是不是？人物的加入说明是在过于简陋。后期那些算是支线任务加入的人，在剧情上也都没有太多的交代。十五个人的意义，更多的在于战斗时的利用。在人物的叙事方面，轩辕剑五的次要人物描写可以算是中下了。主人公而言，陆承轩和夏柔的个性描写得比较充实，但和

其他主人公一样缺乏闪光点。总感觉没有之前作品那样游戏结束之后让人能深刻记住的人物。而且陆承轩和夏柔的感情发展实在是突兀而缺乏铺垫，最后那一抱让我不寒而栗。不过，作为主要 NPC 的暮云大哥和天女，则是描写的很成功。这部分要归功于这次漂亮的故事背景剧本所赐。

轩辕剑五的环境。同故事，除了被两个结局切断的地方让人非常遗憾之外，这次轩辕剑五的背景环境描写算是成功的。只要你确实看过了所有的剧情和重要的文字资料，这是一个非常让人有动力去探索的世界。但又有点遗憾的是，具体到每一个城镇和场景，他们在游戏中的环境描写实在是有点简陋。我觉得这可以作为一个游戏具体设计和游戏背景描述相违背的例子。根据游戏网页和游戏本身资料的设定，这里的每一个城市都是一个国，居住着一整个种族，一个国一个族是什么样的概念，在大家的脑子里都是有预设的。而实际在游戏中那些城市，有些恐怕连一个当年的余杭小镇的规模都没有，能互动的要素之少让人吃惊。轩辕剑五的环境设定之宏伟，不亚于任何一款国外 RPG 大作，但显然这么大的设定是大宇无法掌握的，也是游戏中无法实现的。我可以说它是起点站在了天上，现实中摔在了井里。设定中的十二个国家，最后变成了十二条街道的规模，让人扼腕叹息。随之而来的设定中每一个国家的风土人情，也变成了纸上谈兵，无法在游戏中具体展开。

==

轩辕剑五的叙事手段运用

轩辕剑五的对话在符合人物身份和表现人物前后性格变化上，做的不错。在表现毛民国的特色上，也小有功劳。但我要抱怨一个整体上的不足，也是现在好多中文电视剧电影的通病。那就是说话的风格和世界观设定不符合。你不但能从中看到现代人的感觉，甚至能体会出网络论坛语言的味道。这样的对白放在轩辕界山海界的神话设定下，读起来让人如鲠在喉。不否认偶尔会有点喜剧效果，但这不是我们想要的幽默。

游戏的过场文字。主要对刚开始陆承轩误杀父母那一段有点觉得遗憾，其他都还不错。

游戏过场动画。游戏一共二十段 CG 动画。
开场：一段制作最用心却最难以理解的动画。这个开场和游戏整个进行过程几乎无关，直到最后才在碑文上说明，除了给玩家留下个谜团，没有什么对游戏叙事上的积极贡献。
巨兽：很棒的一段 CG，交待陆承轩的特殊能力。CG 安排在 Boss 战之后，可以说既是作为对玩家的回报，也是游戏提供信息的手段。而且确信这样的场景是无法在轩辕剑五的即时演算预设场景中体现出来的，非常成功的 CG 运用。
银戟少年：典型的人物出场动画。这种动画一般会作为新出场人物的形象交待，但在大宇这样的 CG 制作能力基础上，意义不是很大。
来袭：完全可以用预设场景代替的。
回忆：对刻画陆承轩人物有一定意义。表现内容上和手法上都和巨兽重复了。
飞天黑影，发现：两段人物出场动画，同一个人。如果说上面的银戟少年还反映了一点寒洛的个性，这两段动画对麦星的人物塑造可以说的毫无意义。
坠落：应该算是精彩场景描绘，即时演算无法提供的效果。
传送：同上，大宇在这两段 CG 里试图描绘一些华丽震撼的效果。可惜囿于能力所限。
轻举妄动：CG 本身没有什么问题，这个冲突应该重点描写，符合当时的剧情需要。只不过爆发这个冲突的原因交待似乎有点不足。
青衣女子：平淡的人物出场动画。
偷袭：这段算是精彩的剧情交待，而且也确实用 CG 表现比用预设场景更为合适。
融合：同样是剧情交待，这一段的 CG 从人物描绘和镜头上就都不如上一个了。
破关灵兽：Boss 出场。相当平淡。
无力：精彩的剧情交待。如果大宇的技术力能够支持 CG 的人物细节上再进一步的话，这类 CG 的意义会随之增加很多。暮云大哥和陆承轩的细节，在这段 CG 里应该有更多的文章可以作。这也才是下本钱运用 CG 的目的所在。
全力：这段内容使用 CG 也确实是技术上的必须。
天女：精彩场景描绘。很漂亮，也很出色的完成了交代游戏剧情的任务。而且这段 CG 安排的时机不错，可以调节游戏的节奏。
醒悟，轩辕剑，终：这三段作为整个游戏的高潮 CG 动画，无论从画面细节上还是剧情上都非常成功，看到这里我都非常的感动。作为整个游戏通关的最后回报，剧情的完整交待，以及让玩家把感情投入到游戏中去，这三条，都被这几段 CG 很好的完成了。这里如果换用其他任何方式来交待剧情，都不如 CG 合适。
总体来说轩辕剑五这二十段 CG 中，几个剧情交待的都比较出色，而一些可意为之来表现人物事件的，则有些鸡肋。而且，CG，画面应该可以做得更好。

预设场景和事件。游戏对这个手段的利用非常的少。人物表情动作单调乏味，遗世之都男女主角的对话场景就是例子。更多的对话被放在完全没有气氛渲染的情景下进行，加上人物本身表现力的不足，使得效果大打折扣。几乎所有的重心都留在了对话的具体内容上。系列游戏发展到现在，依然没有语音，让人颇为遗憾。

游戏的系统设定。轩辕剑五的战斗系统主要体现在属性，异常状态，个性和气势四个方面。气势和个性密切相关，影响不同个性的反应。异常状态的设定根本看不出和游戏背景有任何联系。一直觉得游戏的战斗系统设定应该和游戏的整体世界观相符合。山海经世界中会存在哪些异常状态恐怕不是一句话说得清楚，但你看到"中毒/昏睡/咒封/狂暴/盲目/魅惑/石化/混沌"这样的组合的话，恐怕是第一反应就是某些其他的 RPG 大作了。这就是设定和背景不相符合的结果。这样的相符也许需要几代同系列游戏的努力，不过大宇在这方面似乎更乐于借鉴，包括战斗方式。

游戏在所有的招式和装备的设定上也有一个类似的问题，那就是，他们明显的出自于武侠系统，而不是神话系统。而轩辕剑五不是一个中国历史上某个时期的武侠游戏，它的大背景处在武侠文化诞生之前的神话时代。虽然问题不如激光出现在帝国时代游戏里那样恶搞，但总让人还是觉得不那么舒服。至少，这样的系统设定对于把玩家完全的沉浸在山海经世界中的目的，是没有帮助作用的。九州在这方面是一个例子。轩辕剑每次作品时代都有不同却又都很具体，这对该系列建立起自己的一套设定体系也是一个很大的挑战。

不过这次游戏在几个迷宫的设计上倒是充分符合了游戏的大背景，包括迷宫的提示。让人有一种在中国神话世界里解密的感觉。

游戏的器物和文档。异事录集中了轩辕剑五的绝大部分器物。游戏中基本没有文档资料可言。异事录本来可以成为一个玩家了解游戏背景资料的很好的地方。可是文字解说过于简单。有些东西，比如二十八星耀石，可以完全没有解释。青龙人的信函的解说上赫然写着："写着奇异文字的书信。"而没有半点实际内容。人物和妖怪的数据也大多如此。虽然详细的列出这些人物的数据也有意义，但到了玩家可以在异事录中来看它们的时候，恐怕这些数据的意义远不如一段背景故事来的好了。轩辕剑五中的器物信息，大多停留在了使用性质上，对于游戏叙事的贡献微乎其微。

支线任务。首先，那二十八颗星耀石。个人感觉，太多了，或者说主线剧情部分相关的太少了。收集它们的过程虽然对于游戏剧情和背景有帮助，但收集不奇的副作用可是大的惊人。
具体的任务：
一，果实和巨熊，和星耀石相关，对游戏叙事无其他贡献。
二，避水花，交待背景。
三，背斑的占卜，星耀石相关。
四，黑腋的问答，系统设定相关。
五，亥立秋的田，纯粹为了物品。
六，周侥祭，交待背景。
七，炼药，纯粹的小游戏。
八，莫邪之宅，星耀石相关
九，凝心草，纯粹为了物品。
十，圣龙庙，背景相关。
十一，耕种王，纯粹为了物品。
十二，炼藏室，系统设定相关。
十三，午秋分，星耀石相关
十四，家传药草，背景相关。
十五，海大胖，星耀石相关。
十六，卡洛洛，星耀石相关。
十七，说话最快的毛民，纯粹为了物品。（无聊！）
不再一一列举。轩辕剑五的支线任务至少一半是和要么星耀石要么游戏的设定和背景相关的。从这一点上来说，轩辕剑五的支线任务在对游戏的叙事上的贡献，还不可小视。

==
=====

轩辕剑五的预设进程和实际进程。

游戏主线相当的线性化，基本上你也走不出什么会破坏游戏叙事结构的路径出来。问题出在游戏设计者对整体叙事的刻

意割裂和隐藏上。不过这也是武侠 RPG 自由度不足的换来的，类似欧美 RPG 中那样急速冲关导致游戏故事性完全崩溃的例子，在我们的武侠 RPG 里，是从机制上就不被允许的。

低度幻想和任务导向情结

低度幻想

不管是美式的还是日式的 RPG，都和奇幻有着不解的缘份。架空的第二世界这一开创性的概念为 RPG 提供了丰富多彩的背景。流行的幻想文学中，fantasy 被分成了 high fantasy 和 low fantasy 两类。高度幻想文学的世界是完全虚构的，作者需要从头开始为世界提供物理基础，行为准则，历史背景和各种活动要素。低度幻想则是建立在第一世界基础上的，只是加入了部分非合理现象。通常的国外 RPG 大多是高度幻想的，无论是日式的最终幻想还是美式的博得之门，作者都把玩家带到了一个完完全全的奇幻世界之中。随着东方和西方本身思维传统的区别而产生一定的世界架构的差异。那么中国的武侠 RPG 呢？

我觉得武侠和大家体会多了的日美 RPG 不同在与，他不是完全的高度幻想，而是一个低度幻想的世界观。武侠的背景是为我们反复熟悉的，在电视和小说中都一样。现在那些新生的完全科幻奇幻的武侠不算在内。武侠游戏中，看看大地图，城市的名字，使用的物品，NPC 的行为，好多都是我们平时非常熟悉的了。而作为游戏，作为一种幻想文学，他还必须有自己的神奇和超自然的部分，否则就蜕变成完全的历史了。就像轩辕剑中，历史的背景是现实的，有合理的人物关系，有中华大地的风土人情。同时也出现了战斗中的妖怪，系列的中心：机甲和上古十神器等等。但无论怎么样，这些东西都只是在中国历史这样一个大的框架下活动，作为道具和过渡而存在。这样一来国产武侠 RPG 必然在想象力上先天不足的输给国外奇幻 RPG，因为我们的世界观是实实在在的。历史的因素也使得国产 RPG 更多的愿意讨论一下实际的问题，比如这次表达的汉胡文化斗争，在很多武侠小说中也都是这样，去探讨"侠"这个中国文化中独特的概念，一种我们自己的解决冲突的处事方法。国外奇幻从头构建世界的方式，使得他们很合适用来讨论一些生死，时空之类的问题，如果局限在具体现实的世界，这样的问题讨论起来就显得没有落脚点了。当然，两者都可以充分的展现爱情，友谊，成长这样的主题，或者仅仅是一个壮美的史诗。但到了游戏实现的表现上，国产武侠的历史具体背景部分限制了可以使用的表现手法，因为规则是事先存在的，而且是模糊存在的，存在于每一个了解中国文化的人心中。国外奇幻则可以天马行空的自己制定规则，详细的规定一切。中国的神话小说怎么发展，也没有出现过说孙悟空的金箍棒到底给他带来了多少的攻击加值，孙悟空也没有每回合可以行动多少丈的概念。这种模糊在游戏玩家看来就有了带入感不足的弊病。总是觉得还是玩国外的角色扮演真的能体会表演的意义。低度幻想的现实世界观基础也成为了武侠 RPG 自由度高的一个原因。侠是有先入为主的概念的，行事的准则放在那里，即时你是开发人员也在潜意识的被约束。世界没有创意带来的另一个问题是探索显得没有动力，日式 RPG 的自由度不如西方的高，但日式 RPG 在完成主线任务的同时，反复探索游戏中的每一个大陆也是很有趣的。遗憾的是在目前的武侠 RPG 中，很难有出彩的世界设定让玩家愿意反复体会，甚至不愿意通关的。

也许你会争辩，武侠 RPG 最终大多要进入一个异世界，那是完全虚构的。我承认那个是第二世界，大多是带通道的并置第二世界和过去未来的遥远世界。但问题在于武侠 RPG 的开发者从来没有把这样的世界认真完整的设计过。大多是从中国历史或者神话中截取了一点，不巧的是中国的神话还总爱不自觉的往历史上靠，仙人总得有点历史背景为好。这样一来，我认为中国武侠 RPG 中还从来没有出现过一个自己设计的完整的第二世界。至多可以理解成包容在现实世界中的奇异元素。魔戒可以成为西方奇幻的范本，如果中国有什么可以对应的，也绝对不是西游记，西游记还是太现实了。但现在被好多游戏广泛运用的山海经等等上古传说到是不错。山海图的存在更加给这个第二世界带来的完整性。有关于世界来源的部分，有那个第二世界的完整描述，地图，居民，历史，规则等等。如果说要运用的游戏中来，还差什么的话，就是具体的可以量化的准则，但用来作为奇幻剧本的世界观背景，已经是足够足够了。中国武侠 RPG 到底会怎么继续幻想下去？是具体秦国继续使用奇妙的机甲术争战天下，还是最终会变成一个什么鱼人的国度来使用机甲改变自己的历史？即时完全变成高度幻想，文化依然会暗中影响，游戏的主题可能会中性化，但如果武侠继续保持的低度幻想的路子上，类似汉人胡人，兼爱非攻，仁义礼智等这样的思想必然继续占具主导地位，可能在一定程度上会影响武侠 RPG 游戏的推广和主题的拓展。

==

任务导向

中国武侠 RPG 老给人一个感觉：讲不了好故事，只会堆砌任务和迷宫。没有很好的互动是一个重要的原因，游戏这种文化载体是第一次实现了人和欣赏对象的互动的载体。电源再好看你也不能期望通关观看电源改变它什么。但游戏不同，

尤其是角色扮演，玩家的投入与否正是取决于能不能把自己带入游戏的世界中去。任务其实是个不错的互动方法，但问题是完成任务应该要得到评价的，既然是在游戏世界完成任务，应该对游戏产生影响的。这次在苍之涛中的任务导向简直是奇怪到了无以复加的地步。一方面连走一步去捡起边上的神器都可以提示"任务更新"，另一方面每一个任务却都没有完成的奖励和对后续剧情的影响，也不存在不同的完成方式和完成度概念。任务的好处在于使得玩家能够集中注意力。西方 RPG 的自由度一般较高，任务是时空上并列的，凭玩家选择，相当是剧情的推动力。何况类似大菠萝这种美式 RPG 的重点也不再剧情上面，玩家的带入感产生在操作，收集，战斗这样的乐趣上。日式 RPG 和我们武侠 RPG 相似，自由度都不是很高，因为两者都愿意把注意力放在情节的欣赏上，大多单线。剧情需要联贯的表演，而现在的夸张的任务提示实在是打断了这样的联贯性。而且苍之涛中所为的那些任务有几个是可以选择的呢？任务的完成与否，完成方式又有多少是和下一步剧情互动的呢？我觉得这是一个和武侠 RPG 要着重讲故事的特点相互违背的系统。而且过多的任务提示往往让玩家只顾一头扎下去机械的走，没有心情和时间来体会游戏本身其它方面的乐趣了。我的想象中，任务的概念应该是可以选择的，会触发分支的，是玩家和游戏互动的桥梁，是对玩家进行角色扮演的态度和心境方面信息的一种收集方式。剧情本身不需要任务来推动。像帮助小猫咪找假车芸的任务当然是个任务，但随着故事的发展下面需要去都城这怎么会是个任务？如果是个任务，却又没有任何具体的完成条件，而无论我是立刻去了都城，还是去华山杀了几个妖鬼耽误了 10 天再去，都不会对任务本身的完成与否产生影响，也不会影响下面的剧情，这样一来游戏显得没有什么扮演的感觉了，反正该发生的不会变。

清版过关 ACT 是完全的任务导向，但这和剧情至上的武侠 RPG 有什么共同点呢？也许起初是游戏的故事不够联贯，让玩家产生了类似玩大菠萝那样一个一个任务去完成的错误想法。希望武侠 RPG 能够弱化这个任务的概念，把他放在支线和隐藏奖励上。主体的剧情应该用阶段和事件的概念来整理，树状的多分支是没有必要的，但适当的地方引入并列的路径来调解游戏的发展，丰富游戏的可玩性，从而发挥任务和剧情各自本身的特长，来实现游戏和玩家的互动。

恶魔城系列副武器渊源

loverboby

出处:A9VG 转载请得到作者许可,并注明作者和论坛链接地址,未经许可.严禁转载.

前言:

宗教、神话、建筑、诗歌......这些元素组成了〈恶魔城〉。可以说〈恶魔城〉已经不单纯的是一款游戏，而是一种文化。一种深远的、悠久的文化。20 年的时间，影响了两代人。

我选择这七种最有代表性的副武器来抒发我内心深处对〈恶魔城〉的热爱和理解......

圣经

圣水

十字架

水晶

匕首（短剑）

飞斧

怀表


圣经：

无神论者也不能否认，圣经对于人类社会的影响。藉着圣经，使吃人的野蛮民族变为文明人；藉着圣经，宿敌变为密友，盗贼变成良民，恶人变成好人。这样的事例举不胜举。

圣经摧毁不了，批判不了，它日久长新，因为圣经中所见证的那一位永远活着，他就是耶稣基督，他今天仍要用圣经向人类传扬他的拯救、复活的福音，他等待着人悔改接受他为救主。

"圣经都是上帝所默示的，于教训、督责，使人归正，教导人学义都是有益的。"（提摩太后书 3 章 16 节），圣经是上帝的默示，他期望世人透过圣经寻见启示写这本圣经的上帝。

DRACULA 伯爵是永生不死的，进入恶魔城的英雄可以封印他，但谁也无法杀死他。圣经也许不能感化伯爵。也许恶魔是永远不会悔改的，但是他倍受煎熬的灵魂深处一定有忏悔和良知。〈月下〉是最好的证明...

圣经代表忏悔。

圣水：

在犹太教与基督教的洗礼典礼上，教会都采用了用水瓶来承载圣水的这个水瓶意味的方法。水瓶中的圣水，为新的生命带来祝福。宗教人士相信，这种圣水将会把这个新的灵魂，从前世的黑暗和原罪中解放出来，开始一个新的生命与灵魂。

吸血鬼害怕什么，他们害怕一切和基督教有关的事物、阳光和银器。圣水也许对吸血鬼来说就象是致命的硫酸，那时因为他们罪恶和诅咒的灵魂是圣水都无法洗清的。虽然他们渴望解脱和新生......

圣水代表净化灵魂和获得新生。

十字架：

圣经很生动的描写耶稣受难的情形：他先被鞭打，然后受尽士兵的侮辱，又得扛着十字架走向刑场。那个星期五早上约九点钟，耶稣在一个名叫"骷髅地"的山丘上被钉十字架。罗马兵丁用几颗长铁钉把耶稣的手和脚钉在十字架上。然后，他们举起十字架，插在地里。耶稣基督手脚被钉钉穿，十字架被举起。十字架的钉刑，是一种极度痛楚的刑罚。让受刑人慢慢流血、干渴、枯竭......慢慢地窒息，最后发狂而死。耶稣就是在为我们承受这种残酷的刑法。一个士兵用枪刺入他的肋旁，跟着有血和水流出来，这是因为心脏爆裂了，可见主耶稣因背负世人的罪，而被钉在十字架上的痛苦是何等的厉害！他极爱我们甘心为我们忍

受一切痛苦！

耶稣基督为何要死？先知以赛亚说他是为我们的过犯而被打死的。那就是说，他受死是因为我们故意违背神的命令。他为我们的罪孽被压伤。那就是说，他死得如此惨烈是因为我们违抗神的真理！他受罚不是要减轻我们的罪债，而是要为我们的过犯付上代价。耶稣基督不但为我们受死，更是代替我们受死！借着死，把我们的罪搁在他自己的身上，搁在十字架上，他又代替我们忍受罪的责罚！因此，我们所有相信他的人，不再被定罪，而是在神眼中被看为公义，并且与神和好了。耶稣基督"代替性的死"赐给我们"神的平安"，那就是说，他赐给我们完全的救恩、祝福和快乐。

正因为基督被钉十字架，同时也把全人类的罪同钉十字架，所以能够开辟一条开往天堂的路途。十字架象征了基督对人类的爱，他爱人类，所以肯舍身死在十字架上替全人类赎罪，因而可以说十字架是爱的象征。所有相信他的人都因此得到赦免，以致成为了荣耀，胜利的记号。

魔鬼惧怕十字架是因为十字架背后的神。耶稣基督被尤大出卖是因为尤大心中的魔鬼。被钉十字架，而又从十字架上复活。十字的一横代表爱,一竖是神的愤怒,代表着罪与罚。地狱和黑暗在等待着魔鬼，他们不会得到赦免，他们要承受神的罪与罚。

十字架代表救赎。

水晶：

古往今来，世界上最纯净的东西莫过于水晶。它常被人们比作贞洁少女的泪珠，夏夜天穹的繁星，圣人智慧的结晶，大地万物的精华。人们还给珍奇的水晶赋予许多美丽的神话事故，把象征、希望和一个个不解之谜寄托于它。

水晶的象征意义：

白水晶：（王者水晶）
主要功能：镇宅、避邪、驱除病气、供佛修灵、百福千祥。可助气、助专心、增记忆，并用以养身、养气，其振动频率非常高，可提高灵性，使精神轻松愉快、减少气浮、使身体健康；能净化四周负性能量，如化解幅射线及震荡波等。对提高咽喉、呼吸系统机能，补肺气。

紫水晶：（灵性水晶）
主要功能：开发智慧、提高直觉力、助人缘、沉着冷静、促进人缘。凝聚力量最大，把它放在眉心，吸纳眼睛、大脑及分泌腺的负离子，助睡眠急速恢复健康。现代人用来避邪、护身、延寿、解毒及增长智慧。对於集中力不足、散漫、学习力低都有很好的调节功效。

黄水晶：（财富水晶）
主要功能：招财进宝、创造意外财富、强化肠胃功能。凝聚意外之财的能量最强，黄色的宇宙光就是物质世界的财富之源。将黄水晶放在屋内财位，可使财源滚滚。属太阳轮的代表石，有助於胃、肝、消化系统等。

绿幽灵水晶：（事业水晶）
主要功能：创造事业财富、主正财、招财、纳财。在通透的百水晶中，出现如水藻、云雾、漩涡、棉絮等天然异象的水晶，总称为幽灵水晶。其中绿幽灵水晶最受欢迎，它可以创造事业财富，尤以绿幽灵金字塔水晶更是财富水晶的极品。能提高肝胆、筋骨和眼睛的能力

骨干水晶：（通灵水晶、治疗水晶）
主要功能：禅修、灵修、治病，磁场勇猛超强、强化下半身功能（海底轮）。造型奇特、功能强大，具有超群的净化、治疗能量，能吸收病气，是久病患者的的新希望；也是练气者不可缺的利器，磁场强大，能量发射方式与白水晶不同，它是往下发射，故与白水晶上白下黑的配合，使用可达到平衡（如白水晶放在床头，骨干水晶则放在床尾），骨干水晶含有地、水、火、风四大元素，是天赐的好礼物，用来拯救堕落的心灵，因此具有强大的治疗、净化、通灵的力量。

茶晶：（烟晶、墨晶）
主要功能：强化人体海底轮、助人返老还童。男人性功能不足或女性妇科病，及生殖器官衰弱的人都可运用此水晶的磁场达到强化和治疗的作用。增进人体免疫功能，使人体细胞活跃、减慢老化现象的速度，恢复青春活力，提升反应力、加强分析判断能力。有特殊稳定及平衡作用，它具有如心理医生的功能，更可补充体内热量恢复体力。对泌尿系统有帮助，补肾气。

发晶：（权威水晶）
主要功能：提升胆量、增加果断能力。各种水晶内部出现有针状、丝状共生物体，即是发晶；针状的结晶加强了来水的震动频率，力量加倍旷大，是在日本就流行以发晶作水晶治疗。有白发晶、金发晶及红发晶、黑发晶、绿发晶等多种。发晶有助於增进自信心与判断力，气血不顺更是有效。同时，发晶可助优柔寡断的人增加魄力，是想要有担当和期望做大事业者不可缺的水晶宝石

彩红水晶：（圆满水晶）
主要功能：能满足心中的愿望。水晶在结晶过程中，遇到外来的压力，或是忽冷忽热时，内部所形成的裂痕，在灯光照射出现彩虹。它是圆满心愿的水晶。

粉晶：（芙蓉水晶、爱情水晶）
主要功能：增进姻缘、改善感情。又名芙蓉晶（爱情晶），可开发心轮并可帮助追求爱情、增进人际关系，粉晶主心并可增进使心情愉快。对心脏、血液、循环系统帮助。

红朱砂发晶：（增益水晶）
主要功能：可增加一切利益。消灾解厄、安定宁神、辟一切污垢之气场。主生殖轮，对于女性生殖器官有常大的效益。有助生理痛或是子宫与卵巢功能较差者。

钛晶：（金发晶）
水晶中内含二氧化钛金属，可助气、强身、助财运、可带来意想不到的鸿运。

紫龙晶:（智慧水晶）
主智慧，带来灵感、创意，教人开放心胸，加强对美的鉴赏力。

紫黄晶:（和合水晶）
紫水晶遇到外界来的不同温度而产生自然变化成的。它具有调和、增智慧、聚财等效果。具有调合两种极端能量的功能，最适合合夥事业、亲子沟通、长官部属、情侣、夫妻间的沟通宝石。

科学证明，天然水晶具有压电性（Piezoelectricity），而且天然水晶平均每秒可以释放出八百万次的震荡，这之间蕴藏着强大且丰沛的能量。并且，天然水晶经过地球动辄千万年以上的粹炼，长期与大自然间共振及互动，其正向磁场隐藏着巨大且无限的能量波。对于长期暴露在负向磁场的我们，佩带天然水晶有助于将自身的能量频率转为更强大的正向磁场请且释放，进而影响到我们平常的生活、工作、交友或学业的表现。

水晶为物理上，化学上均甚安定之材料，其压电性质(Piezoelectricity)及弹性性质使其机械振动表现

于电气上时，有高 Q 值、低动率，高敏锐性、高稳定性、... 等优良频率特性。因此凡是要求高度精密，稳定频率之振荡器、滤波器皆须用水晶作为振荡材料。其用途如频率合成、计数、导航、导向、传真、计算机、通信、计时、... 等其在国防军事上的用途，更见其重要性。

水晶代表蕴藏着强大的神奇力量。

匕首（短剑）：

匕首（短剑）用来做投掷性武器可不是上上之选，而且成本太高。

匕首是短小似剑以刺为主兼能砍击的短兵器。形如剑而不及剑长。由刀身和刀柄两部分组成。长 20-30 厘米，有单刃和双刃之分。匕首短小易藏，从古至今一直是军队使用的冷兵器之一。

虽然 Belmont 家族拥有圣鞭 Vampire Killer，但是紧急近身肉搏剑是最理想的兵器。Leon 说不再用剑，但没说不可以用匕首。

匕首的作用就像现代陆军佩带步枪和手枪一样，是紧急自卫武器。

Leon Belmont 为了拯救未婚妻 Sara Trantoul 而放弃了骑士的身份和爵位，Leon 发誓永不在使用骑士团的剑......

虽然 Belmont 家族失去了骑士的封号，但是他们无偿的担任了拯救人类的责任，这完全继承和宏扬了骑士精神，这种精神将永远由世人传诵。

匕首代表了责任和骑士精神。

飞斧：

抛出去的飞斧成一条弧线攻击歇上方的敌人，弥补常规武器攻击距离的不足。

法兰西的战士们都是掷斧的专家，一飞斧解决一个骑兵决不是夸张。

《帝国时代 II》里的掷斧战士+1 对建筑伤害；维京狂战士+2 对建筑伤害。

这两个兵种拆毁建筑的速度是非功城兵种里排前几名的。而且一些电影里经常看到某个彪型大汉砸门拆墙用得都是斧子这种对力量要求高但破坏力高的武器。

恶魔城里拆墙、砸门是经常要遇到的问题，所以随身携带一把利斧是杀敌和求生的不二选择。

飞斧代表了力量与技巧的完美结合。

怀表：

戴表可以确认时间，提醒我们什么时间该做什么事情。Belmont 家族也是一样：几点几分进入某某地点；几点几分干掉某某 BOSS......为什么 Belmont 家的家族史写得这么详细，因为他们都有很强的时间观念。虽然说恶魔城有钟楼，很多地方也都摆放着做工精美的座钟。除了看时间，你也可以做其它用途，比如说时间停止......

怀表和钟的结构是完全一样的。它利用螺旋弹簧制成的发条驱动，从而摆脱了钟摆，靠小巧的"体形"，进入人们的口袋。

欧洲男子传统服饰的三件套——衬衫、西服背心、礼服。作为上流社会的名流绅士都是这一身打扮，怀表正好配合这身上流社会的标准"包装"。

怀表代表时间观念和身份的象征。

小生才疏学浅，有错误和不足的地方，多多指教。

THE END

零之三作横向比较

dualshock

序章

近日刚把刺青之声通关，在全灵收集的路上卡住了，拍 57 号灵——楼梯下的死鬼女孩，拍了一个多小时都没成功，关机，到坛子里，打算针对零之三作，作一点横向比较评测。
以下文字带有较强的主观性，特此声明。

一ノ刻 画面

初代＝红蝶＝刺青之声
三作的画面相差都不太大。有人会说 1 代粗糙，我这个人对游戏画面不十分敏感，在特意处理得昏暗阴森的场景里，感觉其实都差不多。阴森的房屋，让人感觉它修建的目的就是为了闹鬼。顺便说一下 3 部作品的光影效果都非常好，对蜡烛、手电的光亮处理很到位。恐怖游戏么，如果没有光源，就什么都没了。看过半夜厕所里忽明忽暗的灯吗？要的就是这种效果。

人物建模则是都比较僵硬了，主角们仔细看，没有刻画得像活人的，倒是那些鬼反而有血有肉，你看立花千岁，哭碎了那么多人的心。

二ノ刻 音效

红蝶＝刺青之声＞初代
恐怖游戏么，配的声音都是让人不舒服让人汗毛倒竖的，就像寂静岭一样。这里要提一下与红蝶的老板绳男大叔和刺青的老板零华大姐战斗时的背景音乐，虽然完全称不上音乐。绳男大叔的声音很有气势很有压迫感；零华大姐则是让人喘不过气，特别是时空转换后几乎就是在你耳边絮絮叨叨，非常压抑。作为老板，这是应该的，1 代的雾绘，声音上差了点，声音差则气势差啊。

主题曲：1 代没有，《蝶》和《声》，对于没玩过游戏的人，非常嘈杂。但是理解了剧情，就能从音符里，体会出那种撕心裂肺的悲伤。

三ノ刻 剧情

初代＝红蝶＝刺青之声
三作的剧情都很丰满，但很雷同：都是围绕深山古宅里一个残忍的仪式展开。1 代的绳裂，2 代的红赘祭，3 代的刺青，都是为了抵御来自地狱的威胁。所不同的是，1 和 3 的仪式，是给死者痛苦，而红赘祭则是给生者痛苦。

一个系列游戏，人似乎对首先接触的那一代感情都比较深。比如生化危机我喜欢 3，FF 喜欢 8（好像听有达人说，喜欢 FF8 的都是 LU，这逻辑强得，没人敢比），寂静岭喜欢 1，对于零系列，我是从 1 代玩起，

最震撼的自然也是这一代。

阴森压抑的环境，相机除灵的创意，开门遇鬼的惊吓，这些是以前从没体会过的。而最震撼的则是 boss 雾绘的遭遇，在我打通过的众多游戏遇到的众多 boss 里，这是第一个让人深深同情的 boss。

红蝶的悲剧结局，也应该让人很震撼，或许悲剧才能引起人们的关注，可是我有雾绘在先。红蝶毕竟还有两姐妹都得以逃生的完美结局，而雾绘则是哪个结局里都只能孤单地镇守黄泉之门。

3 代零华的遭遇则感觉和雾绘太相似了，以至于通关后都没什么感觉了。

但如果你没玩过这个游戏，相信每一代，都能带给你震撼。

四ノ刻 恐怖感

初代=红蝶=刺青之声
这个不好说，3 部作品，没有最恐怖的，也没有最不恐怖的。对于没玩过这个游戏的人，任何一部都可以把他吓个半死，但如果你耐心体验过其中一作，则会对另外两部的恐怖免疫。我最初开始玩 1 的时候只敢在白天，看过了太多的传言，我吃不准这个游戏到底恐怖到什么地步。当然，玩了几天后，一直到红蝶和刺青，我都是晚上关了灯玩。

突然出现的浮游灵，突然出现在镜头里的鬼，和手柄的强烈震动，这确实能给人带来很凉快的感觉，但是当你习惯后，最多头皮麻一下而已。

其实，当零系列有了全灵收集这个系统，就永远不会做来很恐怖。观看恐怖片，总是在一些不为人注意的地方突然出现一些不干净的东西吓人，而对于零，因为要收集，所以没法在角色无法触及的地方突然出现个鬼脸或者断手。

可能也是制作人担心灵的形象刻画太恐怖的话游戏卖不出去，所以零系列有相当多可爱的鬼，比如立花千岁，镇女，而大部分的鬼也不过是正常人脸上加点血而已。众位看官应该都见过网上一张女鬼图片拼盘，如果灵被做成那些样子才是真的要吓死人。

没看过的请到这里来——点我受吓

五ノ刻 难度

初代>刺青之声>红蝶
难度方面，公认的都是 1 代。目隐女首先就够初次接触这个游戏的玩家喝上一壶。怨灵的攻击方式多样而且攻击高，主角防御低，在噩梦难度下，深红那长长的血条几乎就成了摆设，被很多灵摸一下都是死，跟魂斗罗一样。而镜石的作用，就是告诉你你的魂斗罗还剩两条命，碰两次就玩完了。冰室家主的三连斩，也是不少人的噩梦，最终 boss 雾绘的难度反而不高，因为她走得实在太慢了。

刺青之声的难度不如 1 代，主要是麻烦，鬼都喜欢耍无赖还会战术配合。着物之间的梳发女鬼，被打几下之后，就只是绕着你转，或做些假动作，或躲在角落发暗器。刻宫里的两个目隐女鬼，奈落里的 3 个镇女，

攻击并不高，但是因为同时出现，都是麻烦角色。久世家主则是个废物，最终 boss 零华，挺麻烦，在时空转换之后对角色是一击必杀，我经常被她撞个满怀，她张牙舞爪的攻击方式让人心惊肉跳，好像我欠她很多钱一样。

红蝶则完全没有难度。就算噩梦难度下，绳男大叔和纱重大姐，靠 14 式和 61 式胶卷就能搞定。不要认为绳男大叔会回血又是秒杀主角，很难打，FF 的时机抓好的话，他回血的速度完全跟不上扣血的速度。绳男大叔在刺青之声里倒是比较难对付，虽然没有了一击必杀，攻击方式却多种多样，不好抓 FF 时机。而黑泽家主也挺麻烦，因为战斗场景太窄了。

初代和红蝶的主角灵力都比较强，在刺青之声里遇到个灵力差的天苍萤比较让人郁闷，探灵灯感应灵的位置不准，尽管天苍萤皮糙肉厚血多，但灵能力差，也架不住鬼抓几下，特殊能力也没什么用，迎面遇到鬼没地方躲，而作为一个能从书斋房顶跳到刻宫房顶的体力型男人，跑路的速度还赶不上鬼，太让人郁闷了。所以我还更喜欢体力弱的黑泽怜和深红，灵力强，特殊技能也好用。尤其是深红，大半夜去古宅探险，竟然穿超短裙和黑丝，这不要人命么？

其实真正最难的是全灵收集和任务模式，但如果你只打算看剧情的话，这些可以无视。爱玩动作游戏和恐怖游戏的人都有自虐找虐倾向。今天为了拍刺青之声的 57 号灵——阶段下の娘，一个多小时反复 S/L 都没成功。

终ノ刻 感想

如果你胆子大，应该去玩零。如果胆小但是想练胆，也应该玩零。冲着可爱的深红、天苍姐妹，和美丽的御姐黑泽怜，也值得一玩。和电影相比，游戏不算恐怖，但是游戏能帮助你对电影的恐怖免疫，而且悲剧式的故事情节，也很能打动人。三部作品没有最好，也没有最坏，但是三代都是古宅、仪式，和那几个不像鬼的鬼，全部玩过之后，会产生审美疲劳。零如果打算出 4 的话，必须像生化 4 一样，来一次彻底的进化。

我想脱裤魔，应该也很明白这个道理。

淡淡的风雅——谈谈霸王丸与《侍魂》

横扫千军

《侍魂》是个很风雅的游戏。起码在《侍魂》1 代 93 年问世的时候，像其那样风雅的游戏可不多。

从前我不太爱看武侠小说，因此我玩游戏的时间比看武侠小说的时间多得多。在游戏中，我更能体会到自己在参与一场场决斗，在用自己的宝剑和热血谱写自己的故事。

但是在我看到一本《浣花洗剑录》后，我的想法改变了。《浣》的开场就是一个白衣人从日本泊来了。此时令我觉得很囧的便是，那孤高冷酷的白袍人不正是霸王丸么（但必须说一句，古龙先生笔下的白衣人是个地道的中国人）？你看那白袍人的出场描写：

"霹雳一声，浓云中电光一闪，只见这人影乱发披肩，半掩面目，双手紧握着一柄长达六尺的奇形乌鞘长剑，掌背青筋暴现，似是他宁可失去世上一切也不愿将此剑放松片刻，而瞧此情况，他显见是在船毁之后手握铁剑为杖自海底一步步走了上来，那如山之海浪竟也打不退他。只见他上岸又走了几步，身子便扑地倒下，但他在倒下刹那之前，身子仍然如枪一般挺得笔直，目光也仍然厉如闪电。

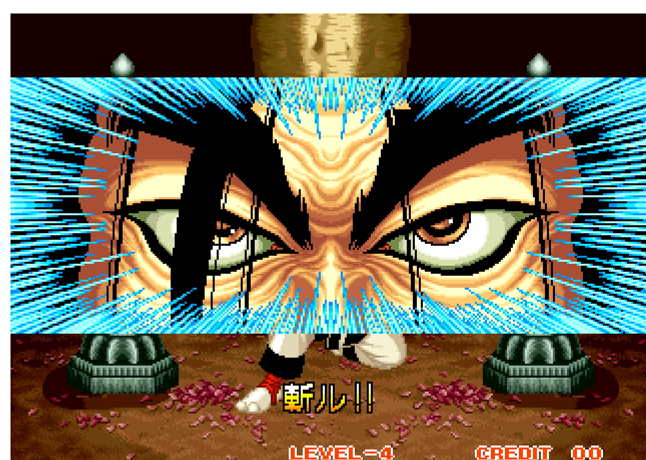
长夜渐逝，云层渐薄，曙色降临大地，沙滩上沉睡之人忽然翻身跃起，左掌又复紧握长剑，动作之轻灵迅快，笔墨难以描叙，但他却决不肯多浪费一丝气力，身子乍一站直，全身肌肉立刻松弛。他身子看来并不强壮，但由头至踵俱都配合得恰到好处，绝无一分多余的肌肉，手足面目皮肤俱已晒成了古铜颜色，骤眼望去，恰似一尊铜铁雕成的人像，双肩沉重，鼻直如削，年纪看来似在三十左右，却又似已有五十上下。"

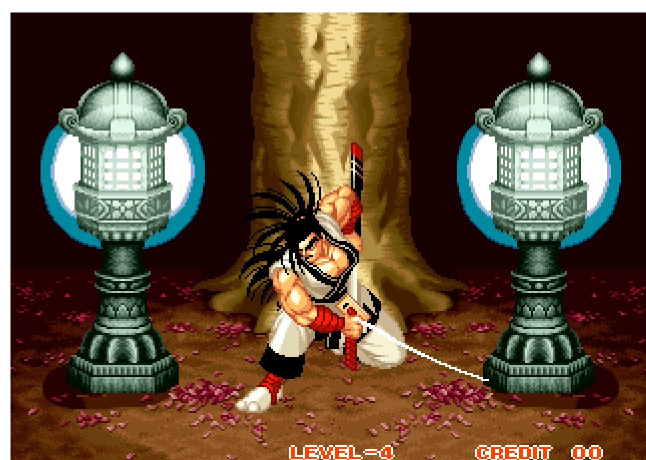
这段简略的描写，真看的我心驰神往。在当时我少年的眼中，《浣花洗剑录》的真正主角只应是这个白袍人，以至于后面写到的貌似是主角的方宝儿的文字，我便完全看不下去了。

然而现在，真的有一个白衣人从日本泊来了，他就是《侍魂》的主角霸王丸。令人惊讶的是，两人不仅外形相似，而且神韵也有几分相似。我不知道日本人是否看过《浣花洗剑录》，那应该是不太可能的吧。而古龙先生则是深受日本文化影响，这几乎是肯定的。记得以前看过介绍，先生的某位女友是日本人，而先生也受其熏陶，爱好日本的文化艺术。那么到底是古龙先生的天才塑造了一个与日本人心中的英雄相类似的人物？还是孤高冷傲本就是日本武士的不二精神？甚或是日本人在看《浣花洗剑录》后获得了灵感？我不能肯定。唯一可以肯定的就是，二人确有神似之处。

霸王丸的登场是非常酷的。只见画面中一个白衣人端然稳坐。"武士并不怕死。他们活着只为了修炼自身，和一个目的：铲除邪恶，并消灭所有的敌人……"这时，白衣人忽然目光大盛。"斩!"只见刀光闪过，白衣人长身而起，身后两扇青灯、一颗古树被斩作两截，缓缓滑落。白衣人霸王丸的那份自由洒脱和豪放不羁，从此在年少的我心中留下了深刻的印象。而这一幕场景，使得《侍魂》从开头画面就牢牢的抓住了玩家的心，从这一点来说，《侍魂》的角色策划确实是十分成功的。


武士道トハ　死ヌコトト見ツケタリ
修羅道トハ　倒スコトト見ツケタリ
我、悪鬼羅刹トナリテ
目ノ前ノ　敵スベテヲ・・・
LEVEL-4
CREDIT 00


斬ル!!
LEVEL-4
CREDIT 00


LEVEL-4
CREDIT 00



没有在很久之前玩过《侍魂》的玩家，可能并不太清楚《侍魂》的创新之处。当时的格斗游戏似乎只有《街头霸王》之类的拳打脚踢，几乎还鲜少有过刀剑互搏的格斗游戏（其实刀剑互搏类游戏并非是《侍魂》原创。在 92 年出现的刀剑格斗游戏，有 Allumer 的《Blandia》，和 Kaneko 的《富士山》，这几个游戏可称为刀剑互搏类格斗游戏的先行者）。其角色无非是俊男美女，间或穿插几个肌肉兄贵作为点缀；背景无非是大街、酒吧、车库等地；人物招数无非是升龙拳，三角波。而《侍魂》无论是从古朴无华的时代背景，以及各种令人匪夷所思的奇招怪式，都令人有别有洞天之感。在至关重要的格斗感觉上，《侍魂》也是非常有新意的。你想随便乱跳？死的一定是你：弧月斩或者爆炎龙可不是很轻的哦。你想没命的使用重斩？那就等着挨刀吧。想在《侍魂》中取胜，玩家就必须抓住对手的空隙，予以重创。一个不冷静或者不机智的斗士是无法在《侍魂》的刀剑丛中翻腾打滚的。

其实个人觉得，《侍魂》的成功还是主要应归功与其所具有的浓郁的民族文化气息。同样是有历史背景的 SLG，为什么亚洲人偏爱玩《三国志》，而欧美人偏爱玩《魔法门之英雄无敌》呢？日本曾是个崇尚武士道的封闭社会，幕府当权、浪人武士横行，这种历史少说也持续了很多年。《侍魂》系列也从历史故事中吸取了很多养分。当然，《侍魂》只是一款游戏，只是现代人眼中的幕府浪漫刀剑喧哗传奇，就像古龙先生笔下的江湖一样。与中国的武侠小说一样，在人们的想象中，侠士总是强壮潇洒的，而侠女总是年轻美丽的，如此而已。霸王丸的性格，则也被设定成勇敢豪壮、爱憎分明，但又谦虚好学。正如美国人鲁恩•本尼迪克特在其著作《菊与刀》中所写的那样："日本人生性好斗而又非常温和，黩武而又爱美，倨傲自尊而又彬彬有礼，驯服而又不愿受人摆布……保守而又十分欢迎新的生活方式。"霸王丸也被设定赋予这些特性。

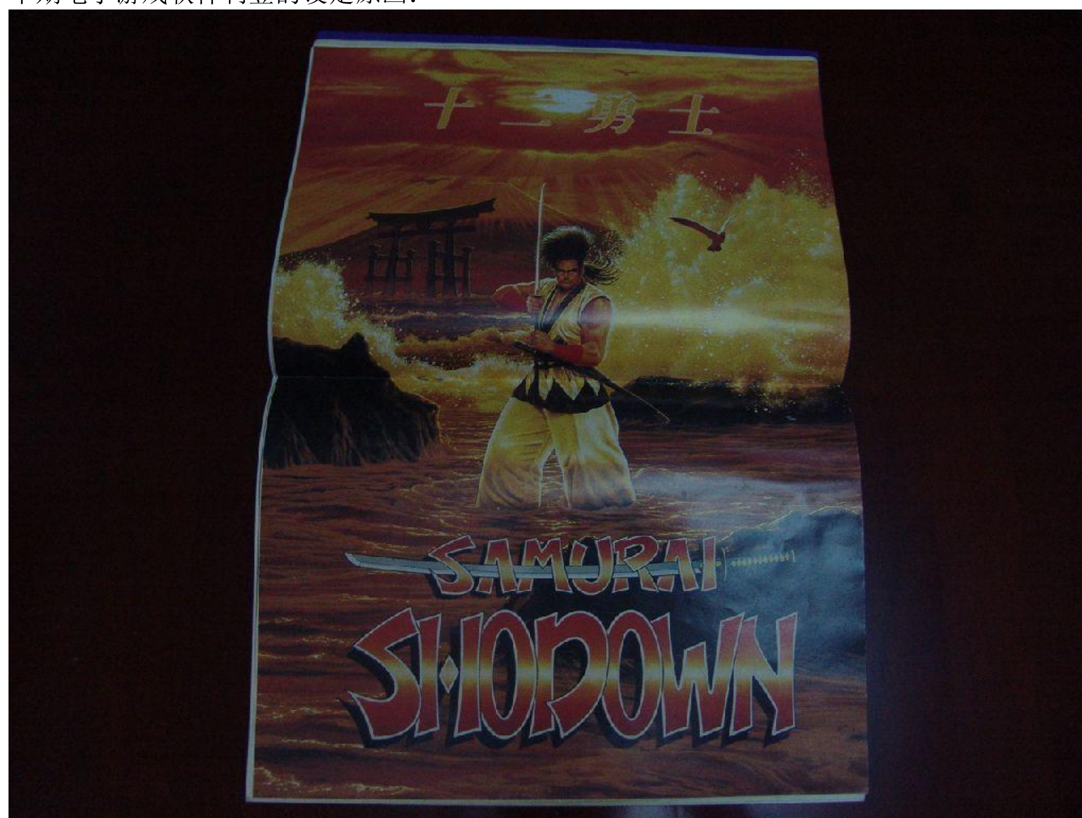
个人认为，其实《侍魂》系列有点走下坡路的趋势。在各个续作中，那种新鲜的创意已经不复多见。比如第四代《天草降临》，招式主要还是"斩加波"，故事还是司空见惯的"降妖除魔"。当然了，以上故事背景是《侍魂》故事的基调，是不会被轻易被改动的。但是美丽的画面和繁多的系统设定并不能掩饰电脑的弱智，常常看到一些菜鸟胡乱的跳来跳去就稀里糊涂的胜了很多电脑对手，这在《侍魂》前两作是不可想象的。而且尽管更多的招式和必杀有利于增加对战的乐趣，却也使得人物的能力更为的不平衡。种种弊病，不禁让人长叹"将不过三代"。其实这也是很正常的，有很多游戏出到三代以后就慢慢开始老化了，个人觉得《侍魂》也不例外。作为一个老玩家，我个人还是比较喜欢玩《侍魂 1》和《真侍魂》，当然，我也很乐于看到《侍魂》的新作问世。

当然了，个人对于《侍魂》系列还是极为喜爱的，也十分希望看到其新作问世，也期望看到《侍魂》的 Samuri Spirit 精神永远延续下去。

附录：

霸王丸（Haohmaru）

早期电子游戏软件刊登的设定原画：







原画壁纸：



基本资料





基本资料

名前　　　霸王丸

生年月日　　　宝暦十三年 九月五日 牛の刻
出身地　　　武蔵国城下町
身長　　　　五尺七寸
体重　　　　十七貫目
血ノ型　　　Ａ型
武器銘　　　名刀?河豚毒
流派　　　　我流
好きなもの　　決闘
嫌いなもの　　卑怯なヤツ、油虫(ゴキブリ)
コンプレックス　短気
尊敬する人　　花諷院和狆、実家の近所の老学者
剣の道について　生涯を賭して極めるべき道
特技　　　　大道芸(本人は至って真面目に、剣術だと言い張る)
平和を感じるとき 酒が美味いとき
好みのタイプ　大和撫子

招式

奥义：旋风烈斩



奥伪：旋风烈斩

奥义：弧月斩



奥义：斩钢闪

奥义：烈震斩



奥义：酒攻击



奥义：夙刃

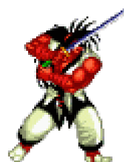
奥义：钢破

奥义：旋风波

秘奥义：天霸横空烈斩
秘奥义：天霸封神斩



秘奥义：天霸凄惶斩



其他一些动作：







简历

霸王丸同志光辉璀璨的一生：

1197 年（建久八年） 霸王丸的佩刀——铭刀?河豚毒诞生。不知道由何人制作，也不知道为何最后落入霸王丸的手中。

1763 年（宝历十三年）9 月 5 日 霸王丸出生。但根据侍魂 OVA《破天降魔》来看，霸王丸貌似是由他母亲连同铭刀?河豚毒一起在一森林里面被发现。

1786 年（天明六年） 霸王丸离开家，开始修行。同年，凶国日轮守我旺兵变。霸王丸前往日轮国寻找高手，并遇见了德川庆寅。《侍魂零》

1788 年（天明八年） 暗黑神掌握了天草四郎的灵魂，令其复活。同年夏天，天草被霸王丸击倒。《侍魂1－十二剑士》

1788 年（天明八年） 夏天，失去记忆的少年绯雨闲丸出现，被和仲和霸王丸收留。与此同时，人称〝鬼〞的壬无月斩红郎开始大屠杀。入秋，斩红郎被绯雨击倒。《侍魂 3－斩红郎无双刃》

1788 年（天明八年） 秋，天草再度复活。霸王丸与众剑士前往岛原讨伐天草，最后天草失败。《侍魂 4－天草降临》

1789 年（天明九年/宽政元年） 春，罗将神复活。夏天，众剑士苦战罗将神。霸王丸在牙神幻十郎和天草"善"面的帮助下，合众人之力将罗将神击倒并捣毁地狱神社，封印魔界之门。《侍魂 2－霸王丸地狱变》

1790 年（宽政二年） 春天，胎儿失踪的消息骤然增多。真实原因是"坏帝ユガ"出现在人间，制造活尸人偶荼毒生灵，掠夺胎儿用于复生暗黑神。桔右京最爱的小田桐圭也成为了牺牲品。

与此同时被称为"色"的女性开始纠缠霸王丸。霸王丸将计就计从调查胎儿失踪入手，得知了坏帝的存在及其恐怖阴谋。

夏天，鬼魄尸王"严陀罗"被风间兄弟击杀，霸王丸则击倒了阴阳木偶尸兵并挑战坏帝。由于牙神的意外出现，坏帝只是肉身被毁灭。灵体逸入异空间。 《侍魂 64》

晚秋 "坏帝ユガ"轻松重造身体复生。制造出"反面阿斯拉"等最高级人偶。

冬天，坏帝令"反面阿斯拉"将色擒获并洗脑，企图绑架"半阳之男"霸王丸，与"半阴之女"色结合产生暗黑神最完美之躯体。此计划被众剑士全力阻止但仍得以实行。但最后"坏帝ユガ"被一心复仇的阿斯拉打入永劫之灭。阿斯拉事后亦不知所踪（被卷入时空裂缝......） 《侍魂－阿斯拉斩魔传》

1811 年（文化七年）作为传说中的人物，霸王丸在《侍魂新章－苏醒的苍红之刃》中登场。

野史（待考）

某年某月，霸王丸遇见了他老婆（也就是真侍魂中跟霸王丸在一起的女人）——静
某年某月，因为某一件事情，牙神幻十郎离开了枯华院，并与曾经的师弟霸王丸结仇。

官方网站资料：
http://samuraianiv.snkplaymore.co.jp/character/haohmaru/index.php

忍道漫漫——忍者龙剑二十年

贪婪水鬼



他是一名沉默寡言又充满哲学气息的男子，一名生存在 21 世纪的超级忍者。一个不符合时代的音符的阴影，将自己绝对的冷酷和精准灌注在古老传承的战技中去和现代最尖端的兵器装备生死博斗。街头的暴徒，精锐的士兵，飞机和战车，战斗机械人，敌对的忍者，乃至地府的恶灵和魔界的怪物，一旦碰到隼龙手中的神兵——龙剑，无不灰飞烟灭。隐秘和潜入？不好意思，隼流的忍法从来不会教给你这些。冲向前方，将所有会动的物体杀掉，杀掉，再杀掉才是奥意。隼龙，一个彻头彻尾的真男儿。

忍者龙剑传系列拥有着一大堆雷打不动的至高荣誉，也有着被称为传奇一般的高难度，忍龙已经成为一个非官方的测试软件——测试你到底是个只会狂按某键的弱者还是真正的动作大师。过去 20 年间，百万人排着长队，在不同的主机上被忍者龙剑传打造成受虐狂并乐在其中。

我们的概论是：**"如果有一款游戏名字里有忍者龙剑传的字样，那么这个游戏便没有质疑的自动成为神作，而且你不得不爱上这个游戏"**

忍者之道

1981 年，总部设在东京的 Tehkan Ltd 公司改名为 U.S. Tehkan. Inc，在此之前的两年中这个公司一直在做些清洁工具或简易弹珠机的小生意。和美国的发行商 Centauri 合并后，T 社开发了一系列的作品。"七巨头（Pleiads ）"是一款当时受欢迎的射击游戏"凤凰（Phoenix）"的续作，但是游戏本身根本就是小蜜蜂（Galaga）的散装光盘。"战场（Senjo）"抄袭了（或者说借鉴了）"战区（Battlezone）"，"酒鬼（Guzzler ）"借鉴了"吃豆（Pac Man）"，"星际力量（Star Force）"又回到了学习小蜜蜂的老路上。

到了 80 年代中叶，Tehkan 社改名为 Tecmo 社，并开始自立开发一些真正意义上的原创作品。炸弹杰（Bomb Jack）和所罗门的钥匙（Solomon's Key）令玩家眼界一新。橄榄竞技（Gridiron Fight）开始令本社吸引了人们的注意力。阿尔戈斯战士（Rygar）可以说是 1986 年值得被记载的优秀作品之一了。下一年中的橄榄竞技续作更是受到好评。就在这时，Taito 社的经典神作双截龙（Double Dragon）面世了，T 社看到了在街机上开发类似的双人动作清版中加入特别的东方元素的广阔前景，于是成立了一个游戏开发小组，取名为强者组（Team Strong），领头人樱咲修一，他们当时的任务，就是瞄准双截龙并开发一款 Tecmo 自己的动作大作。



Picture From BBS.A9VG.COM

在樱咲的带领下，一款与双截龙相当神似的——但是加入了一些平台跳跃元素，同时在操作上带来一些痛苦的作品被开发出来了。1988 年，Ninja Ryukendan——意译为忍者龙剑传的游戏正式面世在了街机市场上，玩家要操控一名叫做隼龙（Ryu Hayabusa）的手无寸铁的年轻忍者，用标准的枞版方式打倒一群戴着冰球面具的美国混混，剧情基本是没有的——说起来的确是有个救出自己父亲的主线，不过当时的玩家众，没有人会注意这些细节。

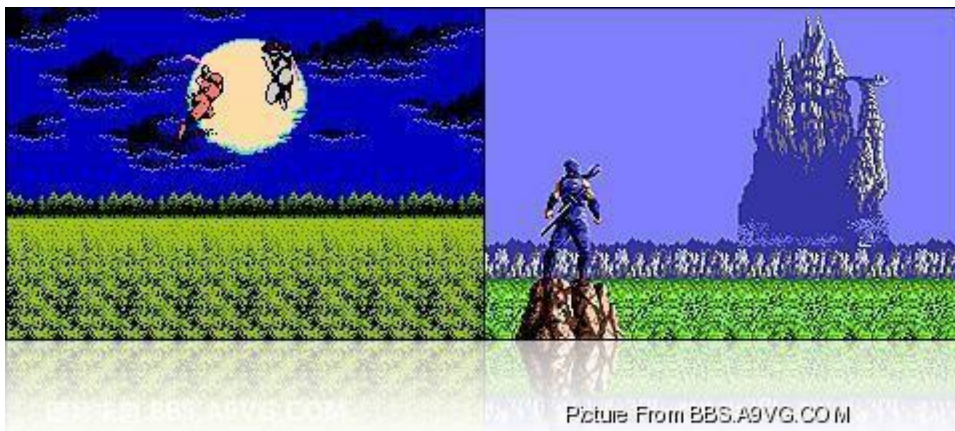
樱咲大胆的做出了"敌人会在任何方向进攻"的设定，这与当时的大部分动作清版背道而驰，绝大多数的玩家根本就不能打通第一关。不过想一想，操作一名忍者在美国大街上打击坏蛋的主意实在是很酷，在不懈的努力下终于还是有一部分人打通了这个游戏，在打败了最终 Boss——一个造型完全抄袭自冲锋飞车队（Mad Max）的双剑巨汉后，龙回到了日本。但是大多数人没能看到这个场面，而不得不对这随着数字倒计时，慢慢向龙下降的电锯而兴叹。

不过无论如何，这个游戏的吃币率是很不错的。

"龙剑传"一词，对于英语国家的人民来说难以理解和接受，因此游戏在英国发售时被改名为影子武士（Shadow Warriors），针对北美市场，Tecmo 选择了 Ninja Gaiden 这个名字，意译为忍者外传，当然游戏本身是完全没有任何的衍生，外传的意思的，不过说起来，或许可以说它是个双截龙的衍生物吧！根据你自己的立场来决定好了。

当时的 Tecmo 乐于将自己的街机佳作移植给家用机，阿尔戈斯战士和橄榄球都有了很完美的移植。不过到忍者龙剑传时，简单的移植被否定了，樱咲保留了人物的姓名等基本元素，完全的在 NES（FC 的北美称呼）上打造了一款新游戏。一款松松垮垮的街机清版作被改造成了一款刺激严谨，操控感上好的动作游戏，应该说这次游戏的方向远离了双截龙而倾向了银河战士（Metroid），樱咲这次终于让隼龙像个真正的忍者了，龙手持神兵——龙剑，以龙牙雕刻出的宝剑，可以扔出手里剑和风车手里剑，甚至还能使用神奇的忍法，比如火轮之术。相对的，游戏的难度就被提升到了可以称之为"残酷"的程度。

当年的 12 月忍龙发售，当时的盒子包装上写着（你的生命之战），这真不是开玩笑。


Picture From BBS.A9VG.COM

与魔共舞

不仅如此，樱咲还写出了一个故事情节来，虽然今天看来是很俗气低劣的情节，同时配套的还有长达 20 分钟的电影过场，这个在 NES 的历史上是一个突破。龙踏上美国的土地去寻找杀害了自己父亲的黑暗组织，Bloody Malth。但是后来随着本应死去的父亲回收来的两座上古雕像，一个更大的阴谋随之而来。龙与 CIA 的探员艾琳一起，和 Malth 的首领邪鬼王战斗。邪鬼王是一个被封印在雕像中的魔神，它试图冲破封印毁灭世界，龙经历了无数的战斗，砍掉了包括 Malth 和邪鬼王在内的全部敌人，拯救了世界。这时 CIA 头子福斯特试图让艾琳杀死龙，不过艾琳反而和龙坠入了爱河。

忍龙立刻成为了 T 社的一线大作，樱咲也立刻被召回开始了第二部的创作，1 年半后，忍者龙剑传 2：暗黑邪神剑发售了。


cture From BBS.A9VG.COM

邪恶的法师阿斯塔试图用艾琳做诱饵，借助龙的超忍之血打开通往地狱的转送门，失败后他刺杀了艾琳并将她的灵魂送到了魔界，从结果来看这真是魔界的不幸，愤怒的龙闯进了魔界闹了个天翻地覆，在这里龙遇到了宿命之敌邪鬼王，又一次打败他后，龙使用自己的龙剑为代价救活了艾琳。游戏的整体难度比 1 代稍稍降低了一点，而且玩家们一面倒的对 2 代新加入的技巧"影分身"大为赞赏，这个技巧可以制造出数个龙的分身，打出多倍的伤害。忍龙的地位，和忍龙 2 的素质分不开。

经过三款忍龙后，樱咲退下了。兰丸，一名参与了 NES 版忍龙 1，2 开发的设计师接过了第三部忍者龙剑传：黄泉方舟的开发。兰丸去掉了 2 代中大受好评的影分身之术，取而代之的是龙剑的可强化（真龙

剑？）。3 代依然保持着关卡的高难度，在剧情上，出乎意料的使用"龙杀死了艾琳"作为开场。

真正的龙当然不会开心的，他借助前 CIA 特工克兰斯的帮助下，一路追逐着自己的"复制版"到了福斯特——1 代中就想要杀害龙的 CIA 总长的面前，并准备向福斯特好好讨还一笔帐。艾琳假装死亡，并探知到福斯特通过某种方式从另一个维度获得了超自然的力量并制造了一支生化打造的军队，其中最强的是龙的克隆，"假龙"成为了玩家面前最难缠的敌人。度过了一重重的难关，例如某个不停喷吐岩浆的关卡，最终克兰斯被判了所有人，他取得了黄泉方舟的控制权试图大枣新世界，当然，龙干掉了他。

忍龙 3 成为了当时这个系列的终结：龙和艾琳逃出了濒临崩坏的城堡，然后两人一起欣赏日出。后来这三款游戏都被移植到 SNES 和 Atari Lynx 上，还有一款名叫 Ninja Gaiden Shadow 的作品在 GB 上，历史上任天堂对这个系列的参与到此为止。（直到 08 年的忍龙 DS）

不幸的是，Tecmo 自己也对忍者系列放弃了信心。



死亡游戏

长时间的业绩不佳使 T 社失去了大胆开发自己本社的系列的勇气，而转与做一些版权作品，对 Sega 的投靠也是失败。在 Sega Master 上制作的忍龙只在日本发售过，而且反响很糟。便携机 Game Gear 上的作品稍微好了些但总体上依然是失败的。至于 Sega Genisis（MD 的北美称呼）的忍龙，开发到 Beta 版就被取消了，到了 92 年连 Sega 自己都放弃了这个系列，忍者系列已死。

当年的 Tecmo 的境况已经窘迫到了，员工不到 500 人，而且 5 年都没有一款大作的境地。公司急需一个胜利，注意到了当时的 Sega 在街机市场上的巨大胜利，Tecmo 眼红了。当时的老总下了死命令：一定要开发出一款可以和 Sega 的 VF 叫板的格斗游戏。这个任务落到了忍队（Team Ninja）的头上，事实上这个开发小组不仅没有自己的招牌产品，甚至连一款独立的游戏都没做过，当初这个小组的存在就是为了承担把 NES 的忍龙三部曲移植到 SNES 上的工作而已，负责带领这个小队的人，是年轻的板垣伴信。



板垣于 1992 年加入的 Tecmo，这个年轻人有着很多的特立独行之处。比如说他对"武"的热爱，板垣的父亲为他亲手打造了一套日本刀，他将其奉若珍宝，无论何时都带在身边。还有就是对于"赌"的热爱，Poker 一类的游戏是板垣的爱好之一，甚至到现在的 Team Ninja 开发部也一定有一张 Poker 桌，起初本是为了防止敌人在牌桌上读心而戴上的墨镜，后来也不知不觉地成为了他自己在游戏界的招牌。最后就是对于"色"的热爱，这个我就不说了.....和谐和谐





言归正传，作为一名天生的赌徒，板垣敏锐的意识到了这个可能是自己追求的搏上位的最好机会。他亲自与 Tecmo 总裁对峙并将自己的前途为注打了一场豪赌。板垣将自己的格斗游戏开发计划命名为"生死计划"，后来游戏也名为"生死格斗"，这个正是他自己在隐喻着场赌博对于自己来说，要么是功成名就，要么是一无所有。当时大多数人对他的评价是"傲慢无比"，这评价直到板垣用自己的实力证明了自己傲慢的资格才完结。

生死格斗（大陆译：死或生）与 1996 年进入日本街机市场，它和 VF2 一样使用相同的 Sega 的街机基板，不过两个游戏的相似处就到此为止了。与当时大多数游戏单纯的防御相比，DOA 给与玩家一种要求更高的迅速和精准的反击系统，游戏的整体节奏也更快，同时战斗场地中危险区域令玩家陷入其中。游戏中的人物们与其它游戏比没有特别的出彩地方，不过我们可以看到一张熟悉的面孔，是的，就是隼龙。原版忍龙的开发人员之一猪濑胜则是板垣的导师之一，为了表示自己的尊敬，隼龙成为了 DOA 的标准人物之一。

单纯在街机上的表现，板垣的豪赌便已经胜利了。但是为了更进一步，游戏又被移植到了 Sega 土星和 Sony PS 上，值得一提的是 PS 版，精益求精的板垣在 PS 版上修改了游戏的一些公式，并加入了三个新人物。其中一个就是年轻的紫色头发的女忍——绫音（Ayane）。最重要的是，**游戏里首次在菜单中加入了选项"乳摇"，用一个专门的物理引擎，来表现女性的硕大乳房在运动中的上下起伏**。应该说是从那时开始，DOA 在世界各地为自己博得了"奶牛格斗"的昵称。



借助了乳摇之势，DOA 成为了 Tecmo 数年来的第一大作，板垣在续作中还为人物们打造了多样的背景和故事。龙是一个沉默中默默做事的超忍，年轻的双胞胎霞（Kasumi）和疾风（Hayate），以及他们的半血缘的妹妹绫音，龙是他们的亦师亦友。貌似坚信打是亲骂是爱的龙总会时不时地敲打一顿他年轻的朋友们，目的是为了让他们免予在更大的战斗中陨落。龙并不在乎 DOA 大赛这件事，对他来说更重要的事是打败蛮骨（Bankotsu），一名在 DOA2 中企图毁灭世界的魔王；或者帮助自己的朋友们看清 DOA 竞赛的背后阴谋。在 DOA 系列的剧情中，龙一直是骨干人物同时也是玩家的最爱。即使一个不知道龙以往的历史的 DOA 玩家也会说："隼龙这人物就是厉害！"

板垣当然心知肚明，他知道龙之忍者的故事远远未完成，**整个 DOA 这个游戏系列也不过是忍者龙剑传的一个外传**。现在，板垣要开始动手正传了。

真正的无限机能

1999 年板垣开始正式策划忍者龙剑传的续作，这时距离上一个忍龙游戏已经有 8 年了。

首先，板垣重新定义了整个系列。他对于游戏性的追求是最高的，所以剧情一类的他并不放在心上，龙和艾琳的故事线被首先抛弃了。在故事上板垣更加倾向于当初在 Sega Master 上的忍龙的简单剧情。新的忍龙剧情大幅简化，为配合 DOA 的发展，设定在了 DOA1 开始的两年前。板垣强调游戏一定要让人难以忘怀。每当测试者抱怨游戏太难时，板垣就会把游戏做的更难。毕竟这个系列有着自己的荣誉的传统——高难度。板垣要说的是："**世界上其它的动作游戏里的敌人都是存在着来让主角杀死，我的游戏里的敌人存在着来杀死主角**。"他坚持，自己的游戏对于玩家要拥有一定的标准。"世上有着数不清的简单游戏去玩，觉得受不了就滚去玩其它的游戏好了。实在不行就去玩玩弹球，钓钓鱼，但是**想要玩我的游戏你就要有个下限才行**。"

虽然的确这个标准让不少人紧张难耐，但最大的问题是所有开发人员都不知道这个游戏到底要在哪个机器上出。一开始游戏瞄准了街机市场，很快又被转移到了 Sega DC 上——一款很受板垣喜爱的机器。直到将近 01 年，一个内建的试玩版都做好了，具体的对应主机还没有最终敲定。当时的 Tecmo 开始了"次世代忍龙计划"，最终决定放弃 DC，全面转战 SONY PS2。



幸运的是，这个事情没有成真。2000 年末，微软给 Tecmo 送来了一套 XBOX 开发套件。有着出名的对硬件的追求的板垣，一瞬间就被 XBOX 强大的机能所倾倒了。对他来说，XBOX 才是世上唯一的选择，这个硬件使得游戏华丽无比。立刻，所有的忍龙 PS2 版开发全面无限期停止，所有人力物力集中到了 XBOX 开发中来。这时的 DOA3 也宣布将会是 XBOX 独占。**XBOX 用自己强大的硬件魅力征服了板垣，征服了 Tecmo**，虽然一直到很晚才正式宣布，但是 Tecmo 其实是最早的加入微软阵营的日本厂商之一。

同时开发几款游戏拖慢了忍龙不少脚步，直到 DOA3 和 DOA 沙滩排球的开发结束后，板垣才将全副身心投入了忍龙的开发中。经过了 5 年的打造和 13 年的等待，终于，2004 年 3 月 2 日，全新的忍者龙剑传面世了。

游戏的开始，龙就和自己的叔叔村井大打一场，这场有着相当难度的战斗一下子为游戏烘托出了基本的概念和气氛。随后龙得知自己的村子被袭击，在那里他见到了黑武士 Doku——一团穿着铠甲的蓝色火焰，却被 Doku 手中的魔剑黑龙丸打败。龙随后被神鸟——隼救活，并一路跟随敌人的痕迹追击到了神圣 Vigoor 帝国。龙一路上跟随着绫音的指引，杀过由鬼怪，恶灵，僵尸，魔兽，精锐士兵，乃至机器人，和敌对的蜘蛛忍者的大军，结识了同样对 Doku 有着深仇大恨的 Rachel，一步一步最终打败了帝国皇帝。然而这时村井露出了本来的面目，得到黑龙丸的村井做为最终 Boss 与龙决一死战，最后龙斩碎了黑龙丸，把魔剑永远的摧毁了。



XBOX 的忍龙既血腥又华丽，它有着令人惊叹的 16 个关卡，最高可长达 30 个小时的杀戮快感——这还不算上你重试的时间。桢数的稳定犹如磐石，流程的顺畅又好比行云流水。武器和忍法都可以升级，即使是一把没有用的木刀，也可以最终升级为理论攻击力最强的"天衣无缝"。广阔的地图和场景间的无缝连接不给你的漫游一丝阻谛感，收集来的金甲虫，得到的都是游戏里实实在在的奖励。

单是如上那些已经够令人振奋了，但是游戏深奥的战斗系统才是一切的关键。数量众多的战技等着你去发掘和使用，这些技巧大都关乎你的生存，响应极好的控制令这些机能能更简单的使用出来——这并不是说游戏变得简单了。事实上玩家会不停的发现自己被围殴，被碾碎，被吃掉。或者被敌人的爆炸手里剑扎的透心凉。在龙得世界里你永远要做好迎接痛苦的心理准备。就如同多年前的忍龙，一些人被难度吓退了，一些人却战胜障碍通过了难关。在 2004 年，一个神作多如牛毛的年份，半条命 2，光环 2，火爆狂飙 3，GTA：SA 以及魔兽世界，忍龙仍然瓜分了神作榜的一个席位。

不过板垣依然能看到进化的可能性。

在 XBL 供下载的飓风包，加入了一些新的武器，新的敌人，新的任务和技巧。05 年的忍龙：黑之章把这些作了一个总结。在忍黑中板垣竟然还大度的加入了一个更加简单的难度——尽管依然是很难——忍犬模式。虽然忍黑已经可以说是完美的版本了，07 年 Tecmo 又在 PS3 上制作了忍龙 Sigma，Sigma 是 Tecmo 在次世代主机上的第一款游戏，虽然游戏的评价依然很高，但是对于 Tecmo 过多炒冷饭的论调已经升起了。

这些言论不能动摇板垣，就算他在回收旧内容，他同样会有时间开发新内容。

必然会有血与腥



04 年板垣就表示可以给掌机做游戏，07 年的忍龙 DS 发布，这款游戏也是忍队的第一个掌机游戏。不久之后，大头戏来了，忍龙 2 高调公布。这次的发行方不再是 Tecmo 而是改为了 MGS。忍龙 2 的开发从 2005 年就开始了，甚至早于 DOA4 的发售。如果说忍龙 DS 在操作上走了新奇的道路，忍龙 2 将会彻底改变游戏的玩法。

以前的游戏中，龙更倾向于防守为主，并伺机寻找反攻的机会。这次的龙则会尽可能的狂攻，不留余力的发动攻势。从演示里那把镰刀，以及新武器龙之爪都可以看出一点预示。菜单系统，这个在前代被视为缺憾的部分也做到了改进，令游戏的进程更顺畅而不会失常被打断。

稍稍令人失望，龙的生命值会随着时间一点一点地恢复到一定的程度，这个设定断绝了药剂的过多使用。很多人猜想板垣一定不会放弃难度，唯一的解释是板垣又想出了更多更残酷的难关，所以才会有这个设定来配合。



板垣他们没有将剧情的具体细节公布，不过既然是个忍龙的游戏，大致上也应该是个某某又惹了龙，然后龙一脚踢翻敌人全部吧。上次龙要在虚构的 Vigoor 帝国战斗，而这一次则更多的战斗在了实际的场景里。纽约，东京，威尼斯都会是龙大展身手的舞台，我们要担心的是这些城市能否承受住我们的超忍的无敌的力量吧。板垣正式宣布游戏的类型为"暴力动作"，这个续作的紧张刺激和血腥度，将会无与伦比。

这正是板垣的吸引力。一大桶的血与肉，疯狂的挑战使得玩家在完成几乎不可能的任务后满足度达到顶点，无数的黑暗怪物等着龙来屠戮。自从 20 年前的那个"忍者来到美国"开始，这个系列给了无数的硬核玩家一个真正硬核的游戏体验，**那希望渺茫的胜利，值得所有人去努力拼搏**。

隼龙知道如何去遵守一个诺言。



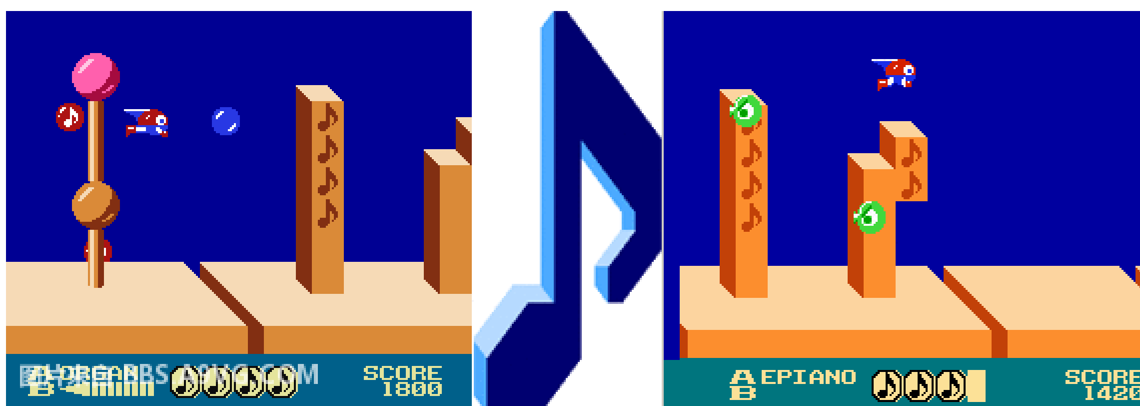


这个游戏为什么被称作 RezHD



好吧，对不起，我标题党了。Rez 这个名称来源于当年游戏制作是所用来作为出发点的一首同名音乐作品，HD 当然只是说明在 XBL 上重制是提高了游戏画面分辨率。不过既然在标题里这么问了，我还是自问自答了吧。下面用这五个字母开头凑出来的五段文章，来说说我心目中 Rez 这款神作的五大亮点。

Redifine the rhythm game genre



“音乐游戏”这几个字是直接出现在游戏当中的，把 Rez 归类为音乐游戏应该不会引起人们的疑问。但如果你仔细比较一下 Rez 和常见的其它音乐游戏，它们的游戏方式却又有着显著的区别。提起音乐游戏，大家最容易想到的应该是比如《beatmania》，《DDR》，《Guitar Hero》，《Rock Band》，《应援团》，《太鼓达人》，《Singstar》等等这些游戏。无论这些游戏是在家用机上，街机上或者掌机上，无论在哪一代的主机上，其游戏方式一直都是让玩家去配合游戏中背景音乐的节奏，根据屏幕的提示做出特定的操作。操作的越准确，和音乐配合度越高，这个游戏你就玩的越好。操作的方式可以多种多样，模仿真实乐器的控制器在这类游戏中的应用特别广泛。但无论如何，这些主流的音乐游戏所遵循的基本规则都是相同的：让玩家去配合音乐。

在音乐游戏的历史上，也出现过一些“异类”，比如《Otocky》和 Electroplankton》。这些游戏背后都站着同样一个天才音乐人：岩井俊雄。他的作品和主流音乐游戏的规则恰好相反：让游戏根据玩家的操作来演奏音乐。可惜的是，他的 Electroplankton 和 SimTunes 都和传统意义上的游戏有着一定的距离，它们更像是一个个简单的电子玩具，有了核心的游戏机制，但缺乏完整的游戏所需要的结构和内容作支撑。Otocky 幸运一些，这是一个传统的横板射击游戏，特别之处在于，对着不同的方向发出的子弹对应不同的音调，这样随着玩家控制下射击的不断进行，游戏便会演奏出独特的“音乐”。Otocky 是完全意义上的“让游戏根据玩家的操作来演奏音乐”，由此也带来了一个鱼和熊掌不可得兼的问题：好曲子未必能保证你过关；实用的操作未必好听。当然，游戏包含了一个音乐编辑模式，可以让玩家自由的编曲。Otocky 所无法回避的另一个问题是它所诞生的平台：FC 磁碟机。虽然机能并不是所有游戏表现力的基础，但音乐游戏的表现力毫无疑问是非常依赖主机的光声性能的。Otocky 的创意在 FC 上无法尽情施展，也是时代的遗憾。但 Otocky 却开创了音乐游戏的另一个走向的可能，并且证明了这种新的玩法理论上是可以和传统游戏机制配合的。从这个意义上，Otocky 可以被认为是 Rez 的原型。

Rez 于 2001 年诞生在 DC 和 PS2 平台上。游戏的操作方式是个地地道道的简化版《铁甲飞龙》，玩家在充满了数码未来意味的虚拟空间中沿着预定的轨迹运动，同时射击不断出现的同样科幻味十足的敌人。玩家的每一次按键，每次击中敌人，以及敌人被击毁，都对应特定的音乐效果。而随着连击数目的不同，对应的节奏音效也有所不同。这些因为玩家操作而产生的音效被合成添加到游戏本来背景音乐中，带来独特的听觉享受。从游戏方式上看，Rez 确实是很大的继承了 Otocky，两者都是射击游戏，都是根据玩家按键合成电子音乐，甚至连玩家被攻击后逐步弱化直至死亡的设定都如此类似。但 Rez 弱化了玩家的操作在整体音乐中的地位，这个弱化是恰当的，即确保了音乐的完整性，不会因为玩家不同的操作而出现“灾难性”的变化，同时有让玩家可以积极的以创作者，以类似 DJ 的身份参与到和音乐的游戏之

中。Rez 中不断出现的敌人并不像主流音乐游戏中从屏幕一个方向不断涌来的符号一样，需要玩家在特定的时刻按照特定顺序去击打它们，事实上，在 Rez 中，你可以自由的选择如何去攻击，而无论你怎样动作，你的动作都会被转化成音乐，流畅的嵌入背景音轨之中。不同的人玩 Rez，同样的人每瓷鍾 ez，都可以带来不同的即兴发挥，为游戏音乐打上属于此时此刻的自己的不同的烙印。Rez 的配乐都是电子舞曲，Techno 和 Trance 风格下迷幻的科技感和游戏的背景恰好配合起来。节奏和各种电音效果的合成本来就是此类风格音乐的天然元素，所以 Rez 中玩家的"创作"才能如此轻松而流畅的融合进去。如果说 Otocky 展示了音乐游戏的另一种可能性，那么是 Rez 第一次把这种可能性转化成为现实。Rez 不但告诉了大家音乐游戏原来真的可以这样玩，而且告诉了大家，挑选怎样的材料进行怎样的剪裁，才能制造出可以这样玩的音乐游戏。

example of interactive art



游戏可否成为艺术，这个问题长久以来一直是备受瞩目而且被广泛探讨着的问题，简单的上网搜索一下游戏和艺术这对关键词，你可以看到许许多多的连接，上一篇是某某人说游戏可以是艺术，下一篇可能就是换一个人争辩游戏永远不可能成为艺术。相比枯燥乏味的理论而言，一个充满了艺术气息的游戏作品往往更能说明问题，也更容易被大众所接受。支持者往往会把《异域》《生化震荡》《马克思佩恩》这些作品拿出来说明问题，但这些游戏的艺术性往往都存在于它们的"非游戏"的要素中，比如它们所涉及的背景，所依赖的故事等等。换句话说，把这些内容单独抽提成小说，电影或者舞台剧，其艺术性不会有重大损失。

因为它们的艺术性都没有建立在游戏和以往的艺术形式最大的区别：互动性上。

网络上流传着一个叫做《passage》的小游戏。游戏要说明的主题是"人生"，这是一个古老的不能再古老的主题，所有的艺术形式都肯定试图表现过这个主题，也肯定都诞生过许多经典，如果游戏要去表现这个主题，最简单的方法莫过于引用一个非常成功的同主题的小说或者电影加以改编，只要原本的故事没有被破坏，原有的主题和深度被表现出来了（虽然可能是通过长篇对白或者大量收集文档或者播放预定剧情的方式），这个游戏就可以在一定程度上被叫做"艺术品"。

不过我不赞同这样去为游戏的艺术性寻找出路，和音乐艺术火拼游戏原声，和绘画艺术火拼原画设定，和电影艺术火拼 CG 段落，或者和有着千百年历史的文学作品去火拼剧本的深度，这些前景显然都不那么乐观。即使赢了，那也不是游戏的成就，而是其它艺术门类在游戏身上找到了新的表现自己的舞台。

《passage》的成功就在于它所用来表现人生哲理的方式。没有感人的音乐，没有精美的画面，没有跌宕起伏的剧本，《passage》把自己想要表达的关于人生的一切思考，都放在了操作的细节中，都放在了游戏对玩家选择和行为的反馈中。这才是游戏独到的艺术语言，当你在不经意间一次一次的走完游戏中的人生，回首游戏过程的时候，你会感叹，没有其它任何的媒体可以用类似的方式刻画主题，传达思想。游戏的作者写过一段类似制作感言一样的文章，来解释他制作这个游戏的原意，这篇文章至少可以佐证我对这个游戏内涵的感慨并非宅气无处宣泄导致的过度阐释。当我看完那段文字之后唯一惊讶的是，游戏作者所想到的这些抽象命题，居然真的可以完美的通过键盘上四个方向键的简单操作，丝毫不差的传达给玩家。

扯远了，然而绕了这么大的一个圈子，我想说明的无非是：游戏可以成为艺术，但必须是以互动的形式去表现。否则，我就可以堂而皇之的说：加入了古典名曲作点缀的跳舞毯比 Rez 更有艺术性。事实显然并非如此。

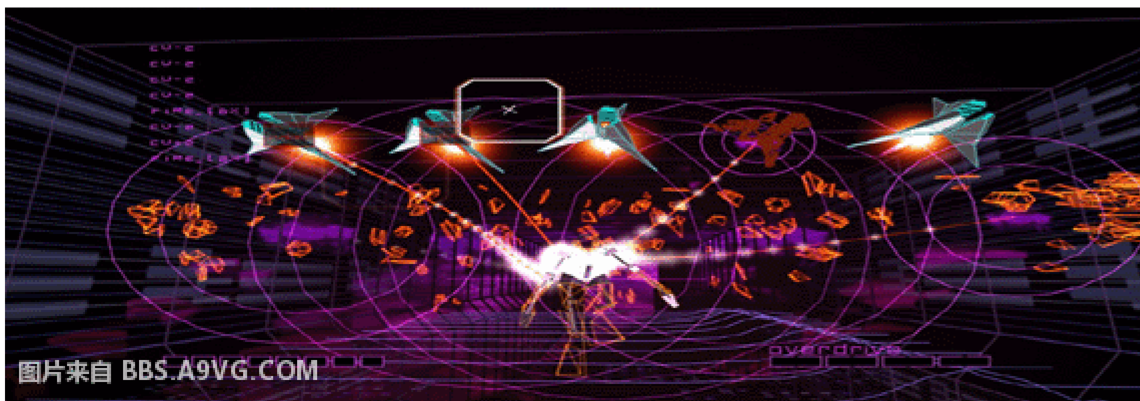
Rez 在游戏中表现出了两个方面的艺术感：第一，通过反馈玩家的操作营造出炫目的视听享受；第二，通过游戏的进程表达对于孤独和恐惧的思考。后者的艺术成就依然可以被剧本化，不是 Rez 之所以可以进入互动艺术殿堂的原因，所以我将把这部分内容留到最后一个段落和 Rez 的叙事手法一起探讨（而且在这个方面，ICO 的成就个人感觉超过了 Rez）。我们来仔细看看看 Rez 互动视听享受。

Rez 所展示的数字空间和科幻感当然并非唯一或者最早。至少你可以联想到电影史上的一个杰作：《2001：太空漫游》中类似的表现时空穿越的特技效果。Rez 的独到之处就在于，它不是简单的把一个创作好的场景在玩家面前持续的播放把玩家看个目瞪口呆，而是让玩家可以拿起手柄，参与到这些奇幻视听效果的创作过程中来。这一点上，和《passage》中让玩家通过自己走完游戏中的人生旅程来领悟本来大段文字才能阐释的道理有着异曲同工之妙。Rez 所展示的线框构图，色彩迷幻，音乐节奏等等这些艺术现象都不是独创的，但让欣赏者主动的参与到这些艺术现象的创作中，并在创作的同时享受其美感，却是之前任何的艺术形式都做不到的。如果你在游戏中完全不操作（虽然在正常游戏模式下这是不现实的），游戏的画面依然在推移，音乐依然在播放，但却失去了互动状态下的勃勃生机，仿佛没有添加佐料没有烹饪过的食料，虽然饱含着鲜美但却让人无法品尝，仿佛没有被丝线缝织在一起的绸缎，虽然玲珑柔滑但却不能被穿戴体会。Rez 所要展现的美和以往任何艺术形式所要展现的美并无不同，只不过 Rez 不是游戏中的文字，图片，动画或者音律来表现它们，而是一定要通过玩家亲身的操作，才能将这种美释放出来。Rez 由此成为互动游戏艺术的一个典范。

这样的解释并不等于在说 Rez 只是一个提供给玩家随意涂抹的空白画板，或者一个可以随意录音的空白磁带，任由所有想成为艺术家的游戏者去发挥。买钢琴曲的 CD 回来听不是互动艺术，但买一架钢琴放在没有经过专业训练的你的面前让你不分黑白的一通乱按同样成不了互动艺术。Rez 通过预设的背景音乐和场景风格确定了玩家的"自由创作"的方向，虽然没有任何的类似普通音乐游戏那样明确指示的强迫性，但玩家在游戏世界中很快就可以不由自主的感觉出 Rez 所蕴含的律动和节拍，并把这种感觉转化成手指的动作，通过游戏的进行，在把这样的感觉以声光的形式表达出来，从而完成属于每个玩家自己的电脑记忆空间的抽象画，制作出属于自己的混音碟。Rez 和《passage》各自独立的回答了同一个问题：自由度会不会破坏艺术性?以往所有的艺术形式都是由艺术家创作出来，定了型让欣赏者去接受的，虽然一千个读者可以体会一千个自己心中的哈姆雷特，但哈姆雷特本身的艺术形象只有确定的那一个，倘若每个读者都可以在阅读的过程中代替莎翁给哈姆雷特的下一步行动作决定，来上一千个隐藏结局，那这个形象的艺术价值恐怕也就荡然无存了。但《passage》完全不存在这个问题，无数的可能性，无数的自由结局，正是它们累加起来，才表现出了《passage》的主题。而在 Rez 中，正是适度限制伴随着自由选择的游戏进程的存在，才让玩家有了反复创作的机会，而每一次的创作旅程，都是一次艺术享受。

也许和任何真正的艺术品都是不能被复制的一样，对于 Rez 2 的期望恐怕永远只能是用来表达对 Rez 仰慕的一种方式。一如你参观完了《蒙娜丽莎》之后感触良多，但也不可能因为自己意犹未尽而去要求达芬奇再画一幅拥有同样神髓的《蒙娜丽莎的蕾丝友》，你所能做的只能是反复的回去品味原作。Rez 也是一件完整的艺术品，它不是换几首新歌就可以出下一代的普通音乐游戏，也不是添上麦克风把架子鼓搬回家就可以进化成摇滚乐队的吉他英雄（当然这两个游戏也都很好玩，我只是要说明它们类型不同）。Rez"精神上"的续作是水口哲也自己之后的 Lumines 或者 Every Extend Extra，但它们却如同用卡片相机对着名画翻拍的照片一般，依然拥有外表同样的美丽，但失去了神韵，不会再被当作艺术品珍藏。

Zealous gameplay



艺术性太玄了，是否开创一个游戏分支门类对于玩家而言也不是那么的重要。游戏最基本的功能还是要让玩家能坐下来，拿起手柄，投入的去玩。如果 Rez 玩起来毫无乐趣可言，那么它建立在互动性上种种艺术成就也就都成了空中楼阁----没有玩家愿意和这个游戏互动，那还提什么互动艺术？

关于 Rez 的游戏性，从一开始就是个见仁见智的问题。游戏当年诞生时的第一批专业媒体测评中，对于 Rez 的游戏性就有着不同的看法，负面观点占了多数。其中一个无需回避的问题就是游戏太短，乍一看只有 4 关。可能很多玩家直到把这个游戏彻底打入冷宫的时候都还不知道游戏还有个惊世骇俗的第 5 关的存在。不过这个游戏的艺术表现力和内涵的主题很快被发掘了出来并逐步被媒体和玩家所接受、承认，并由此在游戏大奖上多有斩获，可惜等大家回过头来终于决定重新体验这个游戏的时候，市面上已经不怎么找得到 Rez 了（同样被许多游戏艺术爱好者推崇的 ICO 的命运与此基本相同）。直到 RezHD 再版面世，"游戏太短"这个问题依然没有（当然也不可能）被解决。不过短小归短小，在短短的 5 个关卡里，Rez 所提供的游戏内容还是精彩的，游戏的操作虽然简单，行动路线和视角都被自动规定，但要达成高的完成率，还是很需要一番钻研的。

前面说过，游戏的操作方式是个地地道道的简化版《铁甲飞龙》，玩家锁定不断迫近的种种目标射击。由于行动的路线不能自主改变，所以躲避动作是不存在的。所有朝着你飞来的敌人和敌人释放的导弹，或者堵在你前面的障碍物，都将最终击中你，除非你可以及时的把它们击落。这为游戏的进行带来的紧凑的节奏，玩家每时每刻都必须集中注意力，从令人眼花缭乱的屏幕上识别出目标，判断出优先顺序，并将其一一击落。不能自主的控制轨迹和视角也意味着所有的敌人都是稍纵即逝的，而击落目标的完成度偏偏又是游戏很重要的一个内容，这更加提升了游戏的紧张感。在满眼五光十色的绚丽图案和节奏感强烈的电子音乐冲击下，再加上如此设定的游戏方式，Rez 中的战斗总是让人热血沸腾酣畅淋漓的。

但狂热的按键并不一定能带来最好的效果。Rez 中的敌人的出现时机，位置以及运动的轨迹都是有规律可循的。如果真的想做到 95%以上的击毁率，胡乱扫射肯定是最不明智的方法。在游戏激烈热闹的外表下，玩家的操作所需要的反而是一颗冷静而清醒的心。把准心固定在目标必然经过的地方连续锁定的效果往往比试图尾追它们更容易取得好的成绩。

Rez 刻意营造的这种混乱而激烈的压力感在 Boss 战中表现得尤为明显，当 Boss 瞬间释放出满屏幕的子弹缓缓的向你飞来的时候，相信每个玩家，尤其是刚刚接触这个游戏的玩家都会有手足无措的感觉（事实上按照设定好的飞行轨迹，其中一部分根本不会击中你，它们的存在只是为了烘托"绝望"的气氛）。第四关关底的 Boss 战是这种狂热氛围的最好注解。Boss 在狂野的音乐背景下高速移动，同时利用各种方式攻击，玩家控制的人物相比之下是如此的渺小，时常被组成 Boss 身体的碎片卷入其中，锁定目标也变得困难异常。在很多场 Boss 战中，Boss 的攻击方式都是几乎覆盖全屏幕的，不要说根本没有可能的躲避，即使想要全部击落这些缓慢而坚定的朝你飘过来的子弹也是很难的。这种时候，往往需要的是相信自己一定可以在被击中之前击败对手的信念（如果要抢分那有另当别论）。Rez 是一个音乐游戏，但是是一个披着射击游戏外衣的音乐游戏，而弹幕射击游戏的压迫感和一些对应技巧，Rez 也都正确的表现出来了。

游戏性并不是 Rez 最出彩的地方，说这些只是要表明，虽然 Rez 游戏很短，游戏方式既不原创也不复杂，但却有着极好的游戏气氛和足够的钻研深度。这份欢闹中的冷静和绝望中生存的游戏操作感受，也是和游戏背景故事的主题严密吻合的。作为 Rez 这个游戏世界中不可多得的艺术品所赖以存在的躯壳，Rez 的游戏性是坚实的。

Hallucination of synesthesia



"通感"现象是 Rez 整个声光表现的感官基础，也是 Rez 游戏制作的灵感起点之一。水口哲也在之前的一篇采访中提到 Rez 最初想法的来源，便是试图去在游戏中表现"听见色彩，看见音符"这样的通感现象。这当然也不是通感第一次在艺术界得到注目，但在游戏中互动的表现出来，Rez 是第一个。按照水口哲也自己的说法，为了把这个想法清晰地传达给他手下的制作人员，他花了三年多的时间，其间不得不把这帮一头雾水的程序员们带到酒吧和录音棚这些地方去现场感受。最后，还是只有当游戏的雏形以程序的形式表现出来之后，Rez 的创做工作才得以开始顺利的进展。

在玩过了 Rez 之后再去理解水口哲也最初的想法，似乎是那么的显而易见："射击飞行的目标，产生特定的音效，配合震动，而这样的刺激又是来源于音乐的。"在最终完成的 Rez 中，射击飞行的目标带来的不只是特定的音效和震动，还有画面构图的跳跃以及色块和线条的弥漫。一些著名的"通感"艺术作品不是那么容易理解，因为这些作品是来源于有着"通感"特质的艺术家（据说是家族遗传性的，女性多于男性）。这些作品是艺术家们利用自己的天赋为自己而作的，而 Rez 不同，游戏中对通感的表现是为了让所有普通的玩家，无论有没有"体质上"的通感能力，都能同时感受到各个感官相互联系的刺激而设计的。而玩家在互动的游戏过程中，反复参与了通感现象的创作，反复的用各种感官一起感受着音乐带来的刺激。

Rez 对于通感表现的直接灵感来源是俄国艺术家 Wassily Kandinsky。他甚至罗列出了一张详细的表格，把各种颜色和乐器、音质一一对应。比如黄色对应喇叭，蓝色对应风琴的低音，青色对应笛子，灰色对应寂静等等。当然这些谁也说不出来有什么科学依据（而广义的视觉听觉通感是可以通过脑电波找到科学依据的），Kandinsky 自己也把这张表格的来源说成是"个人感觉，现行文化倾向，以及神秘论"的综合。但类似的从音乐到画面或者反过来的联想能力确实是每个人都有的，至少是潜在的。在音乐评论中我们时常可以看到以象征性画面来描述音乐给人的感觉的句子。恐怕每个人在自己学生生涯的作文中也都多多少少的写出过"当我听到......的声音，就仿佛看到了......"这样的句式。Rez 的游戏引擎就仿佛是一个长长的"当你制造出某种音效，就同时让你看到某种色彩和构图"的命题作文，其中详详细细的记述了玩家的操作和对应的音响以及画面表现之间的关系。正是在这样的基础上，我们简单的按键操作（基本上就是攻击这一个键）被变幻出了无穷无尽的光声组合，让每个游戏者都成为了天才的通感艺术家，绘制属于我们自己的音乐涂鸦。

闭上眼睛，听听自己喜欢的音乐，有时候你就可以在脑海里勾勒出一幅虚幻的应景的画面来。Rez 游戏的过程仿佛就是在清醒的状态下给玩家电子合成一个虚幻的"白日梦"般的景象。通感所能涉及的感觉非常广泛，就记载中的案例看，色觉，味觉，听觉，情感，触觉，嗅觉，构图，符号等等都可以触发相互之间的通感，而这其中以色觉和其它感官刺激相联系的案例最多，而符号和音乐所参与通感现象也很常见。Rez 所集中表现的，恰恰是色彩组合，音乐节奏和抽象线条组成的符号构图这些最容易引起通感反映的感官刺激。一般人很难在生活中主动的进入这种奇妙的"幻觉"世界，Rez 为大众提供了最直观最有参与感的通感幻象世界的体验。

如果说在高清电视上玩着 RezHD 听着 5.1 的环绕音响还不足以让你在 Rez 的虚幻世界里迷失的话，Rez 也没有放弃触觉这个感官在游戏中的表现。当然我说的不是手柄的简单震动，而是那个神奇的 Trance Vibrator。这个周边设计

的目的就是让游戏中的震动感可以在游戏的同时传递到玩家身体的任意部位......任意部位......嗯嗯。

最后，说一点个人的感受。Rez 的原声 CD 感觉听上去并不如游戏中那么好听，Rez 中也没有什么画面值得在玩家停止动作的情况下截图去欣赏的。前者和很有优秀的游戏原声碟都不同，在玩过游戏之后再听 CD，很多场景都可以在我的脑海里自动的浮现出来，甚至是连续的事件，来辅助对于 CD 上纯音乐的欣赏，但 Rez 不行，原声碟的效果在我听来怎么也无法取代游戏中被我"remix"过的效果。而后者更是明显，你可以对着某某最新大作光彩逼人的画面目瞪口呆的放下手柄凝视半天，然后一定要截图拍照保存这份凝固的美，但 Rez 不会这样，一旦你停止动作，游戏的画面也就从迷幻的通感世界退化到了简单的线框背景。Rez 的美的确是动态的，是综合的，是无法用理性去一丝一丝剥裂开来欣赏的。

Distinctive story-telling



Rez 要通过这场"黑客帝国"般的数码大战所表达的内涵，是生命诞生、进化、繁荣、记忆、破坏的过程和这过程中孤独的恐惧感。游戏的每一个细节都在力图体现这些内涵的某一个方面。比如游戏人物升级的过程，各种级别玩家角色的形象对进化的描述。比如前面提到的游戏设计上对于恐惧感的表现。而游戏的隐藏要素解锁方式也别具深意：了解所有的数据可以开启新的领域，但只有击败占据着记忆里的所有的威胁因素，恐惧才能完全被解除，你才能完全了解所有的真相（当然这句话说起来容易，转化成游戏中的实际要求可是非常的困难，可能没有多少玩家看到过游戏真正的通关画面）。

不过这些叙事技巧零散的分布在游戏的各个角落，要完整的体会不是那么容易。但游戏的第五关却是一个很好的游戏叙事的例子。这是一个揭露所有游戏真相的关卡，游戏在这里以 Eden 的身份叙述地球上生命进化的过程，对自身，也就是智慧的存在提出疑问，表明对玩家--系统入侵者--即排斥又希望得到救助的态度。这不是一个轻松的任务，尤其是当"生命""进化""智慧"这些仿佛云里雾里的词汇充斥的时候，对于 Rez 这样一个几乎不依赖于文本进行叙事的游戏而言，如何在保持热烈而欢闹的游戏气氛的情况下，把这样的背景解释清楚？

玩家在这一个关卡中最先注意到的变化就是每次击穿真相之门收集到系统信息之后闪现出的写实风格的画面，和与之相配合的短短的几句话。Rez 画面的基调是抽象线框和色块，写实画面只有在这里和官底 Eden 被解放时出现，时间都非常短。Rez 对于这些交待故事用的画面出现的节奏把握的非常好，以一种在激烈的战斗中出现的短暂轻松奖励的方式给出，不但没有破坏游戏的连贯性，反而有利于对玩家情绪的把握和调控。就像一直崩紧的弦最终会被拉断一样，这些调节性的短暂"插画"的加入让玩家有了舒缓和调节情绪的机会，从而可以把游戏顺利的走下去。同时这些画面又在玩家心中埋藏下一个新的疑点，新的兴奋点，在这种明显不合时宜的平静里酝酿更高层次的刺激。

这些画面和画面中的字句高度浓缩的描述了地球从诞生以来生命进化的过程，从简单的分子到水中的生命，到登陆，到物种大灭绝，再到新的物种爆发，大迁徙的发生等等。当你一句一句的浏览过这些画面之后，不禁要问，Rez 这个游戏到底要干什么？难道是要上进化论课么？当然不是如此的愚蠢，这一切的一切都是在为最后一个问句积累感情--"我的体内保存着这所有的一切记忆，我是谁？"，看完这句话，你应该立刻对整个前面第五关的进程有了恍然大悟的感觉。这里就是 Eden 迷茫的记忆，你走过地球亿万年的历史，正在一步一步的走进 Eden 隐藏的内心。如此的叙事当配得上史诗和宏大的赞誉。

在整个第五关中，线框构图不再像前面的关卡一样纯抽象或者来源于古文明，而是直接从写实画面中数字化而来。精彩的地方比如开头的 DNA 分子配对到 DNA 双链结构的形成，大灭绝冲击波下树木倒伏和古生物枯骨的场景，对应物种爆发的描述之后瞬间充满了屏幕的敌人等等。这一切都保持了 Rez 一贯的抽象数码风格，但含义却又是如此的清晰明了，令人叹服。

最终 Boss 战前半段的连续四个问句也是游戏叙事的点睛之笔。Eden 对于入侵者的感情细腻变化在短短的四个问句中淋漓尽致的表现了出来。"你是谁？""你为何而来？""你难道不感到恐惧？""救救我......"前两个问题可以看作 Eden 在依然对入侵者不能完全放心的情况下自我保护性的提问，同时也是对游戏至此的玩家的提问，你们在享受着 Rez 迷幻艺术的同时，是否了解了这个游戏背后的内涵。而"你难道不感到恐惧？"这个问题配合着充斥了 Boss 战密闭空间的子弹的带来的游戏压力，确实让我在第一次看到这句话时惊出冷汗。这也是 Eden 在决定是否把拯救自己命运的任务交给玩家之前最后一个问题。对自己存在意义的迷茫导致的恐惧正是 Eden 决定关闭自己的原因。能够解除她的终极迷惑的人，一定应该是对存在的真相无所畏惧的人。游戏虽然没有办法真地去检测玩家的思维，但却可以通过统计完成度的方式来判断玩家是不是真正的"游戏世界"中的强者。这也是水口哲也给玩家在 Rez 中设计的最终的挑战。

游戏的最后，再次利用写实画面表现 Eden 的各个阶段的复苏，这些画面包括了血液流动，大自然中的水流，朝阳，春色，母子关系，以及受精卵（应该是吧，看的不是很清楚）。所有的这些都在暗示着生命的延续和复苏，这也是玩家扮演的黑客要拯救 Eden 的目的。Eden 自身的重建则通过战斗中约束着她的环的消灭和碎片的重新凝结表现出来。最后，从 Eden 手中翩翩飞出的彩蝶给故事画上终结的音符，Rez 构建了游戏史上独一无二的视听体验，也独一无二的用梦幻的笔法讲述了智慧生命所面临的一系列在游戏（更不用说还是个音乐游戏）中难以探讨的深奥问题。

结语：gamerankings 网站记录了当年 PS2 版本的 Rez 的媒体平均打分，以及现在的 RezHD 的得分。七年过去了，游戏的平均得分从当年的 82%上升到了现在的 91%。如果你愿意相信媒体平均打分确实从一定程度上反映了业界对游戏的客观评价的话，那么是什么改变了大家对于这个游戏的看法呢？个人觉得有两点，其一，Rez 确实需要 HD 的声光效果来更好的展现它的艺术表现力，其二，Rez 的艺术成就和内涵和其它所有的艺术品一样，需要人们花上一些时间来接受和理解。1up 用了这么一句话作为他们对于 RezHD 的测评的题眼："时代终于赶上 Rez 的步伐了。"的确，Rez 在许多方面都太过超前，即使是现在，Rez 也依然是游戏互动艺术领域未被超越的高峰。

《寂静岭》系列浅析

caoye2000

今天无意在 PC 里翻到这篇文章，是 N 久前完成了寂静岭 4 剧情功略后，紧接着写的这篇文章，当时“PS 时代”还在，所以当时我只在那边独家发表了一次。今天又看了一遍自己写的这篇文章，感觉凑合，拿出来大家欣赏一下吧，不足之处请指出，谢谢！

文图片均为互联网上查找到的

序章：

1999 年 2 月 24 号，KONAMI 推出了一款第三人称生存冒险恐怖类游戏《寂静岭》，在当时如日中天的 PS 主机上发售。此时，98 年《生化危机 2》的余温还没过，大家整天都在谈论着有关生化的所有问题。《寂静岭》的出现并没有引起太多人的注意，甚至有人会以为这又是一款生化的模仿品，但《寂静岭》凭借其厚重的世界观和浓郁的宗教性，不久就吸引了许多人的注意，玩家们自然也就将其和生化做起了比较。相对于生化略显单薄的剧情，《寂静岭》则更注重这方面的诠释，尤其是加入了宗教信仰，使很多问题都具有思考性和反观性。为了避免有抄袭生化之嫌，KONAMI 将《寂静岭》的空间设置的相当宽敞，不同于生化所要体现的封闭狭小空间内的恐怖感，《寂静岭》运用浓雾和黑暗构筑了炯异的游戏氛围，加上忧伤颓废的音乐，使人的心理一直处在极度的抑郁之中，不安与恐慌造成心理上的另一种恐怖。迷题的设置也采用了隐喻式的方法，必须根据对资料里晦涩的语句的理解，猜想其中破解之法。正因为这些优点，造就了《寂静岭》的成功，也使 KONAMI 有了把它系列化的想法。由于我非常痴迷于恐怖游戏，《寂静岭》又是我最爱的游戏之一，虽然不能说完全的了解《寂静岭》的深邃内涵，但也有自己的一番见解，下面就由我来带领大家走进我心目中的《寂静岭》世界。（注：由于《寂静岭》系列世界观非常复杂，本文内容只是针对游戏中所出现的资料做出个人理解和推断，可能其他读者会有异议，仅供各位玩家参考，欢迎讨论！）

奠基------1 代：



在美国中部有一个小镇叫寂静岭（Silent Hill），这里存在着一个古老的宗教，由于大量的外来移民者

大多信奉基督教，加上当地居民的死亡和流失，本土宗教逐渐没落，基督教则取代其统治地位，并且声称本土宗教所信奉的主神是基督教中的暗黑天使 Samael，该教也被称之为 Samael 教。



31 年前，Samael 教会的领袖达丽娅(Dhalia Gillespie)，得知自己的女儿艾丽莎（Alessa）具有召唤 Samael 的特殊能力。疯狂的达丽娅深信，只要焚烧艾丽莎作为祭品，Samael 就会重生，人类将得到解放，就能创造一个美好的天堂。但最终仪式失败了，艾丽莎也被烧成重伤昏迷不醒，大部分灵魂四处逃逸，烧伤的本体被送到 Alchmilla 医院的地下 C4 病房，由医师考夫曼（Kauffman）指派丽莎（Lisa）护士进行照料。



7 年后，女巫再次举行仪式，诞生了另一个女婴，先前大火中逃逸的灵魂被召回了一部分附着在这个女婴体内，而另一部分艾丽莎的灵魂出于自我保护意识，创造了里世界来躲避达丽娅的迫害。与此同时，护士丽莎出于同情心不想看到女婴再次遭受迫害，将其放到寂静岭的高速公路边，一名外地游客哈里（Harry）正好途经此地，在与一直无法生育的妻子商定后，决定收养了这个女婴，起名为谢瑞尔（Cheryl）。3 年后，妻子因病过世，养女谢瑞尔成了哈里唯一的精神寄托。



当女儿 7 岁生日的那一天，早已将其视为亲生女儿加以疼爱的哈里，由于女儿突然想去寂静岭游玩，随即驾车与其一同前往寂静岭。途中，一名蓝衣女子（艾丽莎的灵魂）突然横穿马路，Harry 来不及躲闪，发生了车祸。醒来后的 Harry 发现女儿不见了，在寻找爱女的途中遇到了女警官希贝尔(Cybil)，她是前来调查当地教会贩卖 White Claudia 毒品事件的，由于浓雾被困与小镇中，在她的帮助下，哈里开始了寻找爱女的旅程。

在镇上的教堂内，哈里遇到了整个事件的元凶达丽娅，她给了哈里一个名为 Flauros 的神秘道具，说是能帮助哈里驱逐邪恶力量。并且声称谢瑞尔已经被里世界所吞噬，哈里必须深入到黑暗的里世界才能找到自己的爱女。由于过分担心女儿现在的安全，哈里完全听信了达丽娅的谎言，被她利用。随后在医院的表里世界分别遇到了考夫曼医生和丽莎护士，得知当年丽莎护士因为把女婴偷走，考夫曼医生知道后将她杀害的事情。另外，哈里还找到了考夫曼医生隐藏的神秘药水 Aglaophotis，它是从稀有的红色草本植物中提炼出来的，据说可以驱赶恶魔。在游乐场旋转木马处，利用这种红色药水驱赶出希贝尔身上附着的灵魂，也就是先前大火中逃逸的另一部分艾丽莎灵魂，达丽娅趁机抓走了艾丽莎灵魂。此时的哈里才知道自己一直被达里娅利用。为了再次举行仪式，达里娅必须找齐所有分散的艾丽莎灵魂，而艾丽莎为了保护自己，创造了里世界躲避母亲的迫害，并把一部分灵魂深藏在里面，达里娅利用哈里寻女心切的弱点，让其进入里世界找到了那一部分灵魂。知道事情真相的哈里急忙赶到最终祭坛，但一切都已经太晚了，仪式将谢瑞尔肉体和艾丽莎灵魂合为一体，形成了完全体------白衣女子艾丽莎，达里娅称之为 Mother of God。此时考夫曼医生也赶到了，因为之前他和达里娅有一个秘密协议，利用他自身的医学常识帮助达里娅提炼能麻痹人神经的药物 White Claudia，借助这种药物控制小镇的居民，使教会从新在小镇中取得统治权，然后一起分享权利和 Samael 的力量，但达里娅并没有履行承诺，所以考夫曼医生将暗中准备的驱魔液体

Aglaophotis 倒在了白衣女子身上，将其身体里的怪物逼了出来，进行报复。但被考夫曼杀害而长期被困在里世界医院的丽莎也随后出现，报复性的将考夫曼也拖入了里世界的黑暗世界里。脱离母体的怪物在哈里的强力武器招呼下，不久便被哈里击败。此时的艾丽莎已经筋疲力尽，临死前将转生的女婴交给了哈里，并帮助哈里和希贝尔逃离了寂静岭。（注：以上内容因为需要，有一部分结合了 3 代的资料）

《寂静岭》1 代将 Silent Hill 这个小镇介绍给所有玩家认识，还将所谓的 Samael 教摆在了各位玩家面前，但对 Samael 教的教义和背景却介绍的很少，只是让玩家初窥其貌。关于 Samael 教到底是什么性质的教会？Mother of God 到底是什么？为什么艾丽莎必须烧死才能召唤 Samael？艾丽莎创造的里世界到底是什么？等等，太多的疑问没有在游戏中找到答案。而最终哈里带出来转生之婴，更是制作人员留下的一大伏笔。故事肯定还会继续，因为玩家们都期待 1 代所留下的疑问能够在 2 代中得到合理的解释，KONAMI 在 1 代的基础上也有很多发挥空间可以利用，2 代的出现也成了理所当然的事情。直到 2001 年 9 月 25 号，《寂静岭 2》终于面世了，但也让所有玩家吃了一惊。

革新-----2 代：



在所有期待《寂静岭》续作的玩家心中肯定都这样认定，2 代肯定会承接 1 代的故事线索，因为 1 代留下了太多的问题和伏笔，然而拿到 2 代的时候，所有玩家却都大跌眼镜，也都"失望"了。KONAMI 摒弃所有 1 代留下来的宝贵材料，另起炉灶，把一个全新的故事摆在各位玩家的面前。但当每位玩家玩过之后，逸美之词也就不断响起。直到今天，《寂静岭 2》的剧情都被所有玩家认同是系列之最。《寂静岭 2》气氛营造上继续沿用了 1 代的手法，并加以强化，浓雾与黑暗，噪音与局限的可见度，使玩家时刻处在被动压抑之中。迷题方面，KONAMI 突发奇想的将迷题的难度设定和游戏的难度设定分离开来，不同的迷题难度，解法也不同，满足了不同层次的玩家需求。而游戏中不得不谈的就是游戏的最大亮点------剧情。2 代的主题是罪与罚，将寂静岭比喻成为每个人内心深处的黑暗世界，所有潜意识中怀有罪恶感的人都会到这里赎罪。整个游戏都在探讨人类心灵深处的阴暗面，处处充斥着性饥渴，性暴力，性虐待等变态心理，就好象

弗洛依德的精神分析。当玩家深入其中的时候，已经忘却了自己是在玩游戏，而感觉象是看了一部心理侦探电影。容入了哲学理念的《寂静岭 2》，取得成功是必然的，但深邃的剧情也是限制其走向大众化游戏的杀手，因而销量上也始终比不上某些大作，但系列从 2 代开始已经确定了自己大作的地位。由于 2 代剧情每个人的理解不同，所以争议也是最大的，这里我只能把自己对游戏一点浅薄的认识写出来，供大家欣赏。



本作的主人公詹姆士（James）某天突然收到一封神秘信件，署名竟然是 3 年前已故的爱妻玛丽（Mary），信中叫他去寂静岭曾经属于他们俩的特殊地方（Special Place）。满怀期望和疑惑的詹姆士驾车来到寂静岭，希望能找到事情的真相。此时的寂静岭已经被大雾所包围，怪物的出现和潜意识里片段记忆的浮现更是让詹姆士的内心不安。历经几翻周折后，詹姆士终于来到了妻子在信中提到的"Special Place"所在地-----Toluca 湖畔 Lakeview Hotel 的 302 室，这里也是他们新婚蜜月旅行时住的地方。在这里，他从一盘录象带中看到的影象，将他来到寂静岭之后所苏醒的潜意识里的片段记忆串联起来，原来 3 年前身患绝症妻子玛丽并没有马上死去，而是自己内心认定妻子已经死了，并且强迫性的忘却妻子的死因。而现在他全都记起来了。詹姆士也是因为潜意识中的"犯罪感"，来到了寂静岭------赎罪之地。

由于当时妻子病倒在床上，詹姆士天天去医院照顾她，但妻子的病情逐渐恶化，情绪也变的很暴躁，经常指责詹姆士。开始的时候，詹姆士因为深爱着妻子，所以处处忍让，长期下来他的精神陷入了极度压抑之中，加上住院期间医药费造成的承重的经济负担，詹姆士再也忍受不了这种精神上的折磨，看着被病魔折磨的面容枯槁的妻子，他认为妻子的死只是时间的问题，于是产生了让妻子安乐死的念头，这样可以结束彼此的痛苦和折磨。但他怎么也不忍心杀害自己一直深爱的妻子。徘徊在道德和现实的矛盾之间，詹姆士最终选择了离弃妻子，因为不想受到良心上的谴责，就强迫自己忘却这段记忆，内心也认定妻子已经死亡。此时身处医院的玛丽内心也很矛盾，她不想再这样拖累丈夫，想一死了之，但是又渴望得到丈夫的呵护。詹姆士走后，她天天都在病床上期盼着能再见到詹姆士，可惜他再也没有出现。病入膏肓的玛丽临死前留下了两封信，一封是给詹姆士的，希望他明白自己的心意；另一封是给病中好友劳拉的，希望她不要过多的指责詹姆士。詹姆士认为是自己在妻子最需要他的时候而离弃妻子，是自己对妻子的不忠才导致妻子死亡的，从而潜意识里不断的自责，"罪恶感"也随即产生。



游戏中詹姆士遇到玛丽亚（Maria），一个长相酷似妻子的女子，但她一身耀眼的红色装扮和性感开放的个性，加上富有挑逗性的语言和动作，都和妻子形成鲜明的对比。这也是詹姆士潜意识中所需要的完美妻子的形态。而一直追杀玛丽亚和自己的三角头怪物（Pyramid Head），也是詹姆士潜意识中"犯罪感"的一种体现，所以他也一直杀不死这个怪物。每次三角头怪物出现都在做跟性有关的事情：*或性虐待。这是由于妻子从生病一直到现在，詹姆士都是过着单身生活，作为正常男人生理上必然会产生了性压抑和性幻想。攻击詹姆士，是因为他一直想惩罚自己的潜意识；而攻击玛丽亚，是因为他一直认为是自己害死的玛丽。而最后与三角头怪物的决战，表示詹姆士潜意识中的"犯罪感"已经逐渐在消除，他即将摆脱一直缠绕自己的精神束缚。



SILENT HILL 2
CHARACTER
COMMENTARY

For a certain reason, they were drawn to Silent Hill. What darkness does each of them hold in their hearts?

James Sunderland

name: James Sunderland
age: 29
sex: male
job: clerk
profile:
The protagonist. A letter from his late wife Mary has lead him to Silent Hill.

creator's comment

In the initial stages of the scenario, the two characters we had were "Joseph" and "James." The name Joseph was borrowed from a man suspected of being "Jack the Ripper," so James was derived from that.

raison d'etre

The letter James received from Mary was an illusion. To free himself from the burden of nursing his wife's poor health, and to release her from the misery of her illness, he took her life with his own hands. However, he was unable to withstand the weight of his crime, and, immersed in his own delusions, one can think that he was drawn to the town of Silent Hill.

046

Mary Shepherd Sunderland

name: Mary Sheperd-Sunderland
age: 25
sex: female
job: housewife
profile:
James' wife, who supposedly died of an illness three years ago. Ever since visiting Silent Hill with James, it has been a place of memories for the two of them.

creator's comment

Her name is taken from the victim Mary Kelly in the "Jack the Ripper" case, who was living with the suspect Joseph as detailed in case files regarding the murders.

raison d'etre

James' realization of the crime he has committed affects the story's conclusion, as well as the dialogue that transpires. It is conceivable that Mary's death three years ago is merely James' delusion.

Maria

name: Maria
age: 25
sex: female
job: dancer
profile:
A woman who bears an uncanny resemblance to Mary, although her personality and taste in clothing are completely opposite. For some reason, she tags along with James.

creator's comment

The heroine from the first scenario also had an existence characterized by a double personality. The first character is "Mary," and so the name "Maria" is derived from that.

raison d'etre

James bears the weight of the crime of killing his wife, resulting in the creation of this delusion. It is established in the third game that Maria was a dancer at the club Heaven's Night.

Laura

name: Laura
age: 8
sex: female
job: —
profile:
A young girl who was a patient in the same hospital as Mary. Having no mother of her own, Laura loved Mary as if she were her real mother.

creator's comment

Her name is taken from the nonfiction work "No Language But a Cry" by Richard D'Ambrosio, the story of a young girl's search for happiness while struggling to overcome the scars of abuse.

raison d'etre

Of all the characters, she is the only one who does not hold any darkness in her heart. It may be that she came to Silent Hill looking for Mary. To her the town appears to be normal: she does not see any monsters, nor does she see Maria.

Angela Orosco

creator's comment

Her name is borrowed from the protagonist of the film, "The Net." It's also a religious name common in Spanish lineage that is derived from "angel," which was a source of inspiration as well.

name: Angela Orosco
age: 19
sex: female
job: unknown
profile:
A girl who came to Silent Hill in search of her mother. After graduating high school, she ran away from home but was found and brought back by her father.

raison d'etre

From the article in the bloodstained newspaper, the conclusion can be made that Angela was abused and that she took her father's life. After this incident, being in a state of emotional turmoil, it may be that Silent Hill called out to her.

047

Eddie Dombrowski

name: Eddie Dombrowski
age: 23
sex: male
job: gas station employee (part time)
profile:
A young man who is teased because of his weight. Although he is usually passive, there is a side to him that is extremely violent.

creator's comment

In the initial stages of the scenario, Eddie was actually a very cheerful character. Therefore, the name was borrowed from Eddie Murphy. In the end however, we changed his personality completely.

raison d'etre

According to one of Eddie's monologues, his anger and frustration at the way he was treated by others reached a climax when he killed a dog in a fit of rage and also shot the dog's owner in the leg. While running from the police, he began to have feelings of guilt, and it may be that Silent Hill called out to him.



除了玛丽亚，詹姆士在寂静岭还遇到了劳拉（Laura），艾迪(Endy)，安吉拉(Angela)。劳拉是一个年仅 8 岁的小女孩，天真无邪的她心中没有任何罪恶，所以在寂静岭来回游走的她，从来不受怪物的骚扰。因为曾经和玛丽同住一间病房的时候，深受玛丽的照顾，所以对玛丽非常信任，也很喜欢玛丽。但后来玛丽病情恶化的时候，由于情绪变化很大，经常指责詹姆士，詹姆士最后离弃了玛丽。这些都被年幼无知的劳拉看在眼里，还一直认为是詹姆士对玛丽不好。所以，在整个游戏里一直和詹姆士作对，而每一次都在加深他内心的痛苦，尤其是站在墙头说"其实你根本一点都不爱玛丽"的一幕，更是让詹姆士彻底的陷入自责中。而艾迪从小父母离异，没有家庭温暖的他，性格也变的很怪异。由于一直被别人嘲笑，内心非常自卑，长期的精神压抑，狂怒之下将嘲笑自己的人杀死，从而内心的罪恶感也产生，在寂静岭一次又一次的杀人场面重演，不断的刺激着安迪的潜意识。在内心痛苦挣扎的他，最终被詹姆士杀死，得到了应有的惩罚。这反而加重了詹姆士认为"自己是杀人凶手"的念头，使他内心的自责进一步加深。另外一个人物安吉拉的身世中一直有个疑点，从游戏的进行中可以看的出，她精神状态很不稳定，有人格分裂和自杀倾向。她一家人的死已经成为事实，而且父亲是被她杀死这点也可以确定，但她为什么会杀了自己的父亲以及她母亲和哥哥是怎么死得，游戏里交代的很含糊，根据游戏进行，我感觉他父亲醉酒后经常对她性侵犯，所以她才杀了自己的父亲，而母亲和哥哥死可能是因为他们对父亲强暴她的事情不加以阻止，所以她愤恨之下将其杀死。她来寂静岭完全是为了找妈妈，这也说明她潜意识里对妈妈的死存在着愧疚感，有一次甚至把詹姆士误认成自己的母亲，更说明她一直在逃避现实，用幻想来麻痹自己，而且游戏中期她对詹姆士说"你不必对我这么好，你们男人对女人好都是为了那事，你还不如直接强迫我"和后期她走进火海前说"我母亲说我是罪有应得"这两句话，却又和我前面的推断有了矛盾，难道事情还另有内情，我突然又产生一种想法：会不会是她精神上性格分裂的问题，产生了畸形的思维方式，先诱惑醉酒的父亲发生性关系，然后处于另一种人格下的她又将其杀死，包括全家的人，然后就利用幻想来为自己解脱。当然，这些只是我个人的一点猜测，证据不足。而当她最后走进火海的时候，说明她已经认识到自己所犯的罪必须受到惩罚，逃避解决不了潜意识里的罪恶感，只有死才是唯一的解脱。这点也让詹姆士反省自己，他也在逃避妻子，逃避妻子的死亡，现在是他该面对一切的时候了，所以他一定要在寂静岭将事情做个了解。

2 代留给人思考的问题比 1 代更多，它不象 1 代那种对游戏本身的探索，而是对人内心深处的探索，仅仅的通关已经不再是游戏的主要目的，大家都为了了解每个角色而搜索着游戏的每一个角落，希望能找到蛛丝马迹来挖掘角色的内心活动，那怕是一个不起眼的小资料，玩家们也反复推敲其中内藏的意思。但

游戏里大多都只是给个暗示，要求玩家自己结合整个游戏去猜测，但每个人的理解不同，所以玩家之间在一些问题上造成了很大争议。2 代的精彩虽然获得了玩家的一致好评，但 1 代留下的问题还被所有玩家惦记着，3 代自然就成为了《寂静岭》FANS 们下一个期待的目标。

回归----3 代



让所有《寂静岭》FANS 苦等了 2 年之久的续作，终于在 2003 年 5 月 23 号与玩家们见面。正如大家所期待的，3 代的故事背景和世界观都与 1 代一脉相承，依旧在宗教性上大做文章，1 代所遗留下来的问题基本上都在这里得到了答复。由于 2 代迷题难度分离的做法得到了玩家的好评，本作继续将其发扬光大，而在迷题的设置上面，制作者可谓是绞尽脑汁，其中关于 5 本莎士比亚文集的迷题和 5 张塔罗牌的迷题是我个人最喜欢的，当然，我指的是迷题难度为 HARD 的情况下，前者需要玩家了解这 5 部作品，后者需要玩家了解塔罗牌，然后根据语句中晦涩的提示揭开其中的奥秘。如果迷题难度不是 HARD 级，或者是看着功略玩游戏的玩家，当然也就体会不到其中的精妙之处，也更不会被制作人员的用心良苦所感动。游戏的气氛和音效保持了系列一贯的作风，而画面的大副强化使即时演算动画接近了以假乱真的境界，尤其是各个角色的面部表情的刻画再次对各位玩家的视觉神经进行着冲击。本作的武器部分可以说是带有"欺骗性"，表面上看来，游戏中加入了更多种类的武器，甚至还出现了机枪，需要根据不同情况选择不同的武器对付怪物，丰富了战斗内容。不过，当玩家结束游戏后，才发现游戏里还是冷兵器唱主角，面对众多的怪物和其较广的攻击范围，枪的耐用性和实用性上存在的弱点暴露无疑。主要还是靠各种刀和钝器打击敌人，也正是这种原始暴力才让玩家们更加感兴趣。而当游戏进行到后期的时候，玩家才大呼上当。至于为何上当？我现在就为大家分析一下。



1 代达里娅（Dhalia）的"召神"仪式被哈里(Harry)破坏后，哈里带这艾丽莎（Alessa）临死前留下的转身圣女逃离了寂静岭，并给这个圣女起名为海瑟（Heather）。教会因为达里娅之死，由克劳蒂娅（Claudia）继位，成为新的教会领袖，她是艾丽莎年幼时候的好朋友，同时也是最虔诚的教徒，对神的信

奉已经达到了另人发指的地步。为了找回圣女而派教众四处追杀哈里，哈里带着海瑟不断的在各个城市之间游走。老侦探道格拉斯（Douglas）的调查报告中提到，海瑟 12 岁的时候，哈里曾经杀死一个人，但被判正当防卫而无罪释放，然后父女两人立刻离开当地。从这个报告中可以看出，父女俩一直为躲避教会的追杀而居无定所。故事也就从这里开始了。

海瑟 17 岁的时候，与父亲暂时定居在这个城市中。但克劳蒂娅竟然雇佣了一名私家侦探道格拉斯来找寻他们的踪迹，而经验丰富的道格拉斯很快的就在这个城市找到了他们的居住地。在其劝说海瑟跟他一起去见克劳蒂娅的同时，教会的杀手已经闯进哈里家中将其杀害。回到家的海瑟，见到父亲的尸体，心中的痛苦完全被仇恨所覆盖，她发誓要杀了克劳蒂娅为父亲报仇，而老侦探道格拉斯也知道自己被利用了，深感内疚的他决定陪同海瑟一起去寂静岭。说到这里就不得不提一下重要资料"哈里的日记"，里面可以了解到这个故事发生的大概时间和一些线索，其中哈里提到自己曾经犹豫过，海瑟的出现让他痛失了自己的爱女谢瑞尔，痛苦的他试图用双手掐死她，但最终善良的哈里还是把海瑟当亲生女儿一样抚养长大，并且深爱着她，为了不伤害海瑟，哈里一直隐瞒着她的身世。知道了所有事情的真相，坐在车上的海瑟伤心的留下了眼泪，"我还没机会告诉你，你让我有多幸福"海瑟说出了自己一直想对父亲说的话，父亲也再没有机会听到的话，而这句话也将整个游戏伤感气氛烘托到了极点。

在此期间，海瑟还遇到了教会的"智囊"文森特（Vincent），在他的出谋划策下，教会日益壮大，有了自己的教堂和隶属于教会的慈善机构孤儿院（Silent hill Smile Support Society 简称 4S）。他是教会的功臣，但与克劳蒂娅的观点相反，他非常崇尚拜金主义，虽然也非常信奉神的存在，但主要是借助教会之名收敛钱财，他认为神降临后创建了天堂，就不能满足他的金钱欲望了，所以千方百计的破坏仪式的举行。还利用海瑟去医院找克劳蒂娅那个已经变成怪物的父亲雷纳德（Leonard），如果海瑟死了就可以直接破坏仪式，如果雷纳德死了，就可以获得 The Seal Of Metatron，利用这个封印去和克劳蒂娅对抗（1 代的艾丽莎就是用它与母亲达里娅抗衡的）。

随着海瑟在寂静岭四处找寻克劳蒂娅踪影，她还得知了克劳蒂娅另一个可怕的阴谋。克劳蒂娅杀了哈里，是为了使海瑟心中充满杀父仇恨，并且制造幻象使海瑟眼中把大量的教徒看成怪物，从而在不断的撕杀中激发海瑟内心的杀戮感，使海瑟体内的"神"得到良好的生长环境。克劳蒂娅认为，在血腥和仇恨中诞生的"神"绝对是最强大最完美的。了解克劳蒂娅阴谋的海瑟最终在教堂遇到了这个"虔诚"的教徒，文森特的如意算盘并没有奏效，封印没能够阻止仪式，克劳蒂娅也一刀解决了这个教会的叛徒。海瑟突然想起了父亲留给她的项链里的一颗红色药丸 Aglaophotis-----1 代最终逼出怪物的驱魔圣物，吃下它的海瑟吐出了一个蠕虫状的怪物-----所谓中"神"的本体，海瑟正想一脚踩死它，疯狂的克劳蒂娅将其吞食到自己的体内，但由于她不是真正的 Mother of God 的母体，所以变成了一个畸形的怪物，很快就被海瑟消灭了。

整个故事也到这里暂时终结了，3 代基本上将 1 代的剧情补完，虽然某些细节上还存在着不清楚的地方，但整个寂静岭的宗教框架已经建立起来。3 代按照系列的惯例还是留下了伏笔，新增的人物介绍也只能从晦涩的语句中摸索和猜测，根本找不到具体的资料。一直暗恋海瑟的精神病人，游戏的最后也没做出解释。因为 KONAMI 还想出 4，5，6~~~代，一直把寂静岭系列延续下去。不过就我个人来讲，我还是喜欢象 2 代那样独树一帜的作品，毕竟一个故事换汤不换药经常讲的话，大家总会厌烦的。期待 4 代能带给我们新的惊喜。

没落-----4 代



2004年6月17号，也许是KONAMI太急于求成了，系列2年一作的惯例被打破了，仅仅隔了3代才1年的时间，4代就匆匆和玩家们见面了，不得不让人怀疑其品质是否会下降。也正如玩家们所预料的那样，4代带给玩家们太多的失望和抱怨。画面方面变的实在太明亮太干净了，完全失去了寂静岭系列昏暗不清的视线特色，加上收音机和电筒的取消，让人的心情"豁然开朗"。前几作因为大雾和黑暗使可视范围非常有限，导致看不见周围的情况，再加上收音机发出的嘈杂声音搞的心烦意乱，长期心理压抑的感觉，在本作中已经荡然无存。迷题的设置更是大副缩水，全是过场式的迷题，晦涩但耐人寻味的迷题没有了，而2，3代饱受好评的迷题难度分离的方法也取消了。新增的携带道具数量的限定系统虽然使游戏进行时需要一定的策略性，但是每个场景的道具数量和可携带数量比例太大，尤其同一种道具分离摆放让人非常恼火，往往需要反复的回家，网上论坛的玩家甚至戏称其副标题应该叫"常回家看看"。游戏中的男主角亨利完全成了可有可无的角色，是整个系列最没有特色的角色，在整个游戏里说的话超不过20句，而且大多是重复的话，说的好听点他是带动整个游戏的线索，说的难听点他就象电影里跑龙套的角色，而反派角色沃尔特-苏立文的形象塑造反而是最突出的。好了，先说这么多吧，虽然是缺点，但可以看的出KONAMI正在尝试创新，毕竟系列每一作都按一个模式反复进行游戏，玩家总会有厌倦的一天。4代还是有不少可圈可点的优点的，剧情还是一如既往的精彩，竟然把2代仅仅在报纸里出现的一个"不起眼"的名字---沃尔特-苏立文，担当游戏的大反派，又加入3代中隶属于教会的慈善机构孤儿院（Silent hill Smile Support Society简称4S），其中的"21圣母降临"仪式还和2代Rebirth Ending结局所需要达到的条件相似，可谓是横穿了整部系列的一作，但之间的联系也仅此而已。4代似乎更倾向与宗教方面内容的诠释，大量的资料全是跟宗教及其"21圣母降临"仪式有关的，此作的详细内容和全部资料的详细翻译都收录在我的剧情功略里面了，详情请参考"《寂静岭4》详细流程+剧情功略"，这里就不再重诉了。

重生------5代：

官方已经透露5代正在开发中，主题是跟影子有关系，希望KONAMI能在4代的创新中摸索到经验，就象2代一样，在5代发售之际再次给大家一次新的惊喜！一切都在期待中~~~~~

补充：
电影版寂静岭暑期也要上映了，先送点剧照大家欣赏一下吧，看了预告片，似乎这次电影版保留了游戏的风格。



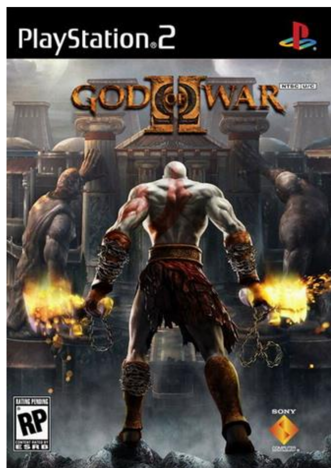




（全文完）

战神 2 玩后感

xiaoyao1



前言

GOD，神。不可一世的奥林匹斯众神。

WAR，这是一场战争！这是是一场凡人对抗奥林匹斯主神的战斗！这也是一场凡人和早已注定的命运抗争的战争！

还记得 2 年前那个从奥林匹斯神殿跳下悬崖的光头么？还记得那个上刀山下火海的试炼者么？还记得杀死暴走阿瑞斯成为新一代战神的那个铁血硬汉么？这一次，他带着燃烧着熊熊烈火的双刃、满腔的灼热血液和对命运不满的挑战再次来到了我们身边。撇开现在都市的繁华；撇开车水马龙的大街；撇开生活琐事的点滴，奎托斯把我们从忙碌现实而快节奏的生活中带入了奥林匹斯众神统治的神话时代。让我们切身体会那个血肉横飞、强者生存的混沌战乱的世界。

由于前作的巨大成功。战神 2 自公布开始制作的那天起，就注定成为众人瞩目的焦点。2 年来无数玩家对制作商断断续续放出的片断和图片馋涎欲滴，两眼发直。虽然之前看过大量的宣传图片和视频，但是我依然被跌宕起伏的流程和气势宏伟的建筑所折服。前天通了战神 2，关掉 PS2 拿出盘的同时，不自觉地对这一款 PS2 最后的大作有着难以压抑的感慨。

一、画面和人设

视觉是人类 5 感的最重要的一个感观，这使得人们对游戏第一印象好坏的标准往往就是看游戏画面表现力了。虽然游戏最终注重的还是游戏性和剧情，但是对于优秀的画面，有哪个玩家可以说拒绝呢？

PS2 属于上时代的 3 大游戏主机中机能最差的一部，显然在主机交替的时代想要在画面上做突破的空间已经很小了。不过 PS2 虽然没有 360 的机能；没有 PS3 的芯片，可战神 2 依然没有辜负广大粉丝们给予的厚望，继承了 1 代获得好评的优秀画面。游戏中整个世界的建筑物和场景看起来又显得很雄伟又显得很干净很舒服，而且色彩我觉得配得相当的和谐。即没有鲜艳到刺眼的程度，也没有暗淡到不能忍受的地步，这一点做得非常的好。作为 SONY 看家的皇牌游戏，战神显然已经把其他厂商未能摸

透的 PS2 残余的机能挖掘尽了。可以说战神一大卖点就是这绚美华丽令人赏心悦目的画面了。要是有条件的玩家在游戏过程中打开 480p，那在 PS2 上看见这游戏中生动的草木、宏伟而细致的建筑、优秀的光影技术、流畅圆滑的动作和精美的 CG，作为玩家的我几乎已经没有什么能够抱怨的了。想必对于这点几乎所有玩家都会觉得非常满足了吧。

本作的人设，显而易见，还是这个嗜血成性的光头硬汉。记得以前有帖子抱怨过战神的人设不够帅不够怎么的。但是我觉得战神这个游戏的定位是拥有神话背景的暴力美学游戏，人设要是换作像但丁一样的长发帅哥就不妥了，因为现在帅哥给人的普遍感觉就是缺乏男人粗野狂放的一面，即所谓阴柔有余阳刚不足。而奎托斯的个性就是一个残忍粗暴的野蛮人，其狂妄的性格和充满阳性的外形也正好符合要表达暴力美的游戏主题。奎托斯是一个战士，是一个勇士，战斗和复仇便是他的生命的所有，在奎托斯的世界中仇恨只能通过杀戒来得到心理上的满足，而战斗中的打杀是免不了流血和死亡的。或许也正是由于奎托斯是这样一个人，所以才会在 1 代中被雅典娜所选中作为对抗阿瑞斯的战士的。因此我觉得没有人比奎托斯更适合作为这样一款暴力游戏的主人公了。

本作中的小怪也基本继承了前作，僵尸兵、蝙蝠怪、独眼巨人、米诺牛等熟悉的角色系数登场，这里多少也起到一点怀旧的作用吧。我们的奎秃也依然可以利用 QTE 来华丽地将他们送往冥界。可能由于广大玩家对于 1 代中欠缺 BOSS 的不满，本作的 BOSS 也增加了一定的数量。巨大铜像、鹰狮、守门人、野蛮部落首领（附加 1 代中那个被奎秃杀死 2 次的可怜的老翁）、美杜沙、章鱼、命运女神、宙斯等 BOSS 虽然不是个个都体型庞大、气势逼人，但是通过不重复的战斗方式可以看得出来每一个 BOSS 都是经过精心设计制作的，没有让人有滥竽充数的感觉，这一点已经足以体现出厂商的诚意了。同时，这样也不会有玩家因为 BOSS 的过多而抱怨游戏了。不过我个人觉得，体型庞大的 BOSS 还是有所欠缺，体型小的 BOSS 在气势上的不足也是不可避免的。这一点希望战神 3 可以利用 PS3 强大的机能加以实现。



二、剧情和音效

战神的故事背景是希腊神话，1 代中玩家们已经领略到了神话背景所带来的震撼。在 2 代中，奎托斯自从杀了阿瑞斯后，众神对于奎托斯对斯巴达人的一些私心非常不满，而奎托斯不顾雅典娜的劝阻依然下凡帮助斯巴达人侵略。于是宙斯利用他和雅典娜的矛盾将其杀死了。但是地母盖亚告诉奎托斯挽救自己生命的方法，接着奎托斯便踏上了去往命运三女神的神殿之路。一路上跋山涉水，驾驭四匹神马，让火凤凰重生，更经历了无数妖魔鬼怪的洗礼，被宙斯凡人化的奎托斯再一次集聚了神界的力量并且用时间魔法杀死了命运三女神，并且来到了宙斯杀死他的那一时刻，阻止了自己的死亡。但是在最后将要结

果宙斯之际，却被突然出现的雅典娜所阻拦。慌忙中奎托斯错手杀死了自己的恩人雅典娜。继而奎托斯从垂死的雅典娜口中得知宙斯是自己的父亲。但是奎托斯不能够接受这个事实，他说服了地母盖亚，率领着曾经被宙斯和奥林匹斯众神所打倒的泰坦巨人们想着奥林匹斯山顶进发了。。。。。。

整个剧情算是跌宕起伏吧，宙斯狡诈的阴谋让奎托斯变回了人类，从而引发了这一系列的曲折妖娆的情节。奎托斯在充满暴力血腥的屠杀中也不时地流露出一个战士的情感，面对自己死去的妻子，奎托斯像个孩子一样低头乞求着爱人的原谅。本作最让我大吃一惊的剧情可能就是雅典娜在最后居然被奎秃误杀了。看着雅典娜化作绿色的光芒消失在自己眼前时，奎托斯再次流露出了自己后悔、不舍还有绝望的表情。一直以来，在天庭指引自己的保护自己的雅典娜惨死在了自己手上，想必此时此刻这位勇猛壮汉的心情也好比吃了五味子，那种痛苦是言语所不能表达的吧。。。。。。

本作在完整呈现和交待了 2 代的剧情后又在结尾埋下个伏笔，让意犹未尽的热血玩家们再次把注意力放到了续作上。

既然拥有了令人惊叹的炫彩画面和史诗般波澜壮阔的剧情，那么想要达到"神作"等级的另一个要素就是声音和音效了。

战神 1 的音乐广大粉丝们应该印象深刻吧，那滔滔江水泛滥般的富有激情的节奏让每一个玩家在玩游戏的过程中觉得仿佛像是在看一部大片。这次的战神 2 也同样如此，开场那段激情四射的音乐已经让人迫不及待地进入到游戏中。而战斗时的音乐同样让每一个玩家热血沸腾，以至于可以达到杀红眼的境界（夸张了）。游戏中让我印象最深刻的音乐是利用 R1 连续跳跃的时候，平静中一下子响起非常富有紧张感的澎湃的音乐，使得我在危险的悬崖上进行连续跳跃的时候常常心跳加速，也拥有了非常强的带入感。纵观整个游戏流程，音效都显得非常有气势，并且随着不同的战斗会出现不同的风格，所以对于战神的配乐我个人也觉得非常满意。由于没有见识过特典盘中的原声音乐，所以对音乐这一特色也并没有很彻底的了解，但是我有理由相信原声音乐一定比电视上边战斗边听的音效要优秀许多，因为这款游戏叫做"战神"。

三、操作和系统

战神现在已经可以称作是一个系列游戏了。作为正统的续作，本次战神 2 延续了 1 代大部分获得好评的操作系统和技巧。

战神是一款美式动作游戏，但是游戏中的动作却没有美式游戏僵硬奇怪的操作风，这一点在战神 1 中已经得到了广泛的肯定。战神 2 在其前辈的基础上又作了进一步的修改，动作的种类更加丰富了，双刀貌似也在本来的基础上增加了升级上限，也就是说威力和招式都得到了提升。虽然战神奎秃的动作没有鬼泣但丁的风流倜傥，没有波斯王子的轻功特技，但却招招都很实在，刀刀砍得敌人血洒大地。可切换的武器也并不止双刀，还有游戏中期消灭 BOSS 所得到的战锤和类似长矛的武器。这些武器同样可以升级，但是我觉得似乎并没有双刀好用。本作中也没有类似阿尔提弥斯之刃的大刀，这一点有些遗憾，我觉得大刀砍起来非常的爽。当然这也可能是制作小组为了不和前作重复而特地这么设计的。

有进攻就必然有闪躲和防守，别看奎秃的身材壮硕，但是他并不缺乏敏捷性，在战斗中不停的翻滚躲避敌人的攻击就足以证明。本作的防守保留了 1 代的 L1，让玩家在战斗的过程中可以很方便地进行防守。正所谓攻受一体，这里算是比较淋漓尽致了-_,-

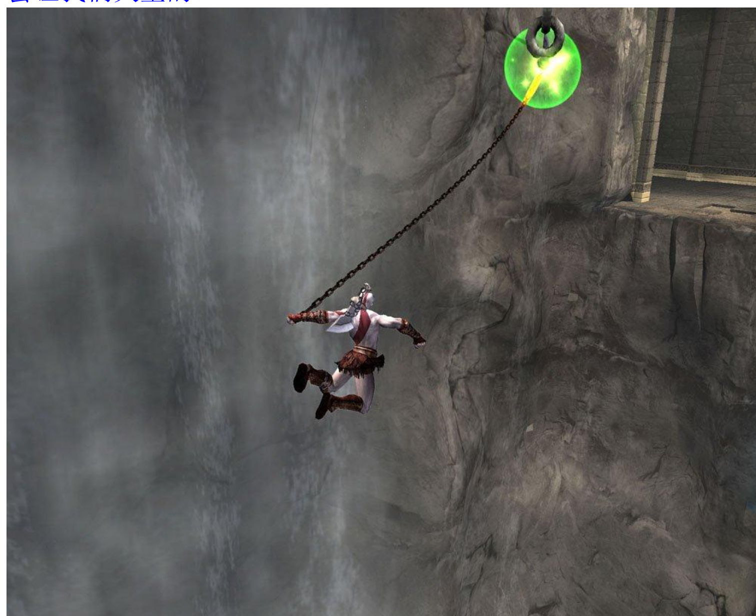
本作流程中也大幅度增加了攀爬的戏份，一连串的攀爬即可以体现出通往神殿路途的艰难困苦，又可以替换单调的奔跑路线，以至于让玩家不会觉得行进过程的单一而觉得无聊。同时，双刀的又一个潜在功能也得到了利用。另外，1 代中开箱子或开门的 R2 键在本作中都有所修改。开箱子改成了长按 R1，这一改变我觉得影响不大，效果也不十分明显。而开门则改成了先按 R1 继而连打圆圈。这个改变我个人觉得非常舒服，可能由于个人技术差劲的原因，也可能是一般游戏不常连打 R2 的关系，1 代中连打

R2 让我觉得非常别扭，而在 2 代中终于可以连打自己早已习惯的圆圈键，这真是怎一个爽字了得。

本作新加入了一个相当具有视觉表现力的新动作，前面已经提到过，就是利用 R1 在悬崖峭壁或者是不能行走的地形中来回飞跃。这个系统的操作也非常简单。在半空时玩家还能够同时按住 L1，R1，这样就可以像荡秋千一般在空中来回飘荡以加长飞跃的距离。特别是在著名的断桥前有一连串飞跃的 QTE，那些动作又惊险又帅气，可以说是本作一个非常成功的地方。让玩家不得不感叹奎托斯身为一个凡人居然能够拥有如此的身手，不愧是曾经被神选中并且有资格和资本轼神的人。

可能是受到了鬼武者或者是源氏系统的影响，战神 2 中引入了一个魔法反弹的概念。对于敌人放出非物理攻击的魔法可以通过中期战斗所获得的特殊装备而反弹给敌人，同时对敌人造成伤害。这一设定大大降低了打斗过程中的难度，只要鬼武者一闪高手或者对这个系统已经熟能生巧的玩家绝对可以在与魔法攻击的敌人的战斗中无伤通过。这个系统也可以算是为了不让打斗过程的单调而存在的，确实，整个流程如果都用武器或者魔法就显得在 1 代的基础上没有什么突破了。当然，也有部分玩家对于这个设定或多或少有点不满意。我个人倒觉得这个设定虽然让打斗过程的难度降低了一点，但是却让游戏的爽快度增加了不少。可谓有得必有失，偶尔用用反弹也是不错的选择。

战神 1 代中的魔法由于奎托斯对奥林匹斯众神的叛变而被收回，现在几乎完全被泰坦族的魔法所替代了。取而代之的魔法当然和奥林匹斯众神的魔法是不能相提并论的，魔法力大大地被弱化了。唯一保留的就是美杜沙石化魔法了。不过用处也不是特别的大，而且非常消耗蓝魂。通过 1 周目的不断尝试，我觉得地震还算是个相对比较强的魔法了。魔法也可以通过红魂升级，不过纵观整个流程，似乎流程中的红魂并不够升满所有的能力，包括武器和魔法。这在一定程度上也加大了游戏的难度；增加了游戏的耐玩度，让一周目没能够收集所有物品和红魂的玩家可以在 2 周目中继续寻寻觅觅。对于厂商来说，这是一个聪明的设定，避免了 1 代大部分玩家只玩一周目的现象。而对于玩家来说，生命中又多了一个时间杀手。不过相信为了战神这样的优秀动作游戏，玩家们还是愿意花费时间去探索的。因为战神不会让我们失望的。



四、游戏中的解迷

战神，或者说 SCE 社的大部分动作游戏比如 ICO 等都是具有非常有创意的解迷系统的。战神 1 的解迷总体来说还不算是考验玩家操作的，仅仅是考验脑力而已。而战神 2 通过浴火重生展现给玩家的解迷系统不仅仅是考验脑力了，像利用时间系统飞跃四个水池的那关和利用时间系统不让最后那个僧侣自杀的那关都是对操作有着一定要求的。稍微拖慢一会或者是操作失误，那只能卷土重来了。不过既然是

个活关卡就一定能够过去的。卡在某关的玩家们只要多试几次熟悉了操作的技巧和规律，这些关卡还是很容易就能通过的。相比之下，那些考验脑力的解迷就伤脑筋的多了。比如在流程中后期出现的岩浆洞和冰窖就是 2 个典型的例子。如果不给提示，很难想得到可以利用热气使自己的身体上升；如果不给提示，很难想得到要打破冰窖顶部的冰块而获得阳光。这些迷题都设计得非常的巧妙，犹如数学中的几何证明，通过绞尽脑汁的思考而想出答案的过程让我觉得非常有满足感和成就感。走在通往下一关的路上，我不得回头不佩服制作人员用心良苦的关卡设计。高！实在是高明！

五、游戏中的另类元素和隐藏要素

战神之所以被称为"神作"是因为其包含的内容实在是在丰富了。除了主线流程和新颖的操作系统外，还特地准备了 18X 的小游戏，这也算是继承了"优良传统"了。不过战神原本就是限级制的游戏。血腥、暴力、性，这些叛逆的元素战神全都包含了，我不得不感叹这个系列的反叛程度之高，也不得不感叹美国人的开放程度。当然这些对于我们这些成年人来说都是刺激神经的元素，游戏里可以尽情享受杀戒的快感和鲜血的喷洒。不用担心触犯刑法，从另一个角度说，这也是一种发泄的好方法，只是苦了手柄。

一款好游戏是少不了隐藏要素的，战神 2 当然也是如此。在经历了轼神的腥风血雨后，我们也可以将游戏中的大部分隐藏要素打开了，其中可以看到些关于背景的故事（其实也就是游戏中的 CG 而已），具体我没怎么看。本作中同样有着神之挑战的模式，这次只有 7 个房间 7 个挑战。通过以后可以获得几套新的服装，这些东西对于收集控们来说是绝对不能错过的。想象一下，雅典娜作为主角来进行流程一定很有意思吧。

六、游戏的不足

无论多么优秀的游戏，总有它的不足之处，这是肯定的。那么如此优秀的战神 2 的不足之处在哪里呢？

最大的不足之处就是本作没有像 1 代那样大段的优质 CG 了，取而代之的是即时演算的过场动画，不知道是制作时间仓促还是制作小组把精力都放在了剧情系统等其他方面上。过场动画外加没有片头 CG 不得不让人感觉有点偷工减料的嫌疑。个人觉得这一点当属本作的一个小败笔。

接着的一大缺点就是本作在宏伟的场景中穿梭居然没有地图可以看，这样子让许多宝物都被遗漏了，前文也提到过，这样使得武器不能完全升级升满，体力槽和魔力槽也无法升满，这个问题在普通难度下问题不大，而在高难度下体力魔力不足的问题就很明显地暴露了。

2 代和 1 代作比较后可以发现奎秃的外形有细微的改变。老奎在 1 代中的脸明显比 2 代中的脸看上去饱满有质感。难道是在天庭当神当瘦了？总觉得 2 代里的那个脸不是奎托斯的。不知道大家有没有这种感觉，希望这只是我的心理作用吧。

最后小小抱怨下，本作的流程还是太短了点，通关后总觉得意犹未尽。当然，这些都不是太大的问题，对于广大粉丝来说，享受游戏的过程和虐待杂兵的快感才是最主要的。

七、从结局展望战神 3

战神 2 一直以来都被玩家们称作是 PS2 最后的大餐，从本作整体的表现来看，战神 2 没有愧对日日夜夜热切期盼的粉丝，没有愧对 PS2 最后大餐这样的招牌。在结局，奎托斯率领泰坦众进军奥林匹斯山顶的 CG 可以看出，战神 3 的发售是板上钉钉的事了。几乎没有人会怀疑战神 3 将要登陆在 PS3 上。从前 2 作的优秀剧情和整体表现来看，战神 3 有足够的资本再次吸引我们的眼球；让我们玩家再次被这史诗般的巨作魂牵梦绕。

当今正值游戏机改朝换代的时期，**PS2** 的后续机种 **PS3** 其强劲的机能也已经逐渐地崭露头角了。战神 **1** 和 **2** 已经几近完美的呈现在我们面前了，而战神 **3** 拥有着这样一个强大的平台作为自己的舞台，我相信一定不会辜负广大粉丝对于它的期盼的。希望战神 **3** 能依靠 **PS3** 的机能把地图做的再大一些，流程在更长一些，自由度在高一些，完全可以考虑多线剧情多种结局，这样会使游戏变得更耐玩。当然，这仅仅是 **YY**，所有的一切还得 **S** 社说了算。

总而言之，到时候完美的画面音质，加上剧情的终结，想必一定会再次掀起一股战神的火热风暴。在不久的将来，就让我们拭目以待吧——战神系列最令人心潮澎湃、热血沸腾的一作！

DQ 系列攻击咒文考

sasyuo

前言

我想除了全假名的对话之外，全假名的咒文特技也是将很多人挡在 DQ 系列门外的重要原因。我记得当初玩的时候没有攻略，只能一个一个尝试才知道那些费解的词语到底包含什么样的威力，最后还得拿本小本子来记录。现在是可以记住大多数咒文的效果了，但偶尔闲的时候也会喜欢追根究底：那些如同天书的咒文背后到底蕴含着什么样的意思，它们到底在整个系列中有怎么样的发展轨迹，有兴趣的就一起来研究考察一下让我们痛苦而幸福着的 DQ 咒文吧。

DQ 系列咒文综述

首先我们得分清楚一个概念，到底什么是咒文，后来 DQ 增加了特技，这两者经常会互相混淆，当然游戏中管不了这么多，不过为了叙述方便还是区分一下比较好。一般而言有如下几个标准。

1 所有咒文都是片假名构成的，反之不成立。

2 百分之九十九的咒文都消耗 MP，反之不成立。

3 最为简单的一点，在战斗菜单中分魔法和特技的选项，看那个单词在哪一栏中出现足矣。

辨识出咒文之后，我还需要将 DQ 的咒文分一下类以方便叙述。具体分为以下四类：

1 攻击系咒文。只对敌有效果且有伤害数值的属性咒文分为一组，之外能消灭敌人的其他攻击咒文分为一组

2 回复系咒文。分为 HP MP 回复系和状态回复系（包括复活）。

3 辅助系咒文。分为能力数值变化系以及异常状态系

4 其他咒文。主要为移动时使用的和一些比较特殊的咒文。

DQ 的咒文体系发展至今已经超过了 100 个，系列的正传外传非常多，下文只涉及正统 RPG 系列的一代到八代以及 DQ 怪兽篇共 12 部作品。

咒文命名的起源是一大头痛的事情，因为按照掘井的说法，很多咒文只是突然想到了就用上了，不一定有什么特殊的含义，不过体系内的命名方式还是有法可循，正文开始前就先标注一下，下文就不在赘述了。

ベ	Be	上级咒文的前缀。如ベホイミ、ベギラマ等
ミ	Mi	上级咒文的前缀。
マ	Ma	上级咒文的后缀以及涉及魔法的前缀
ラ	Ra	上级咒文的前缀。比如イオラ、ベホマラ等
ズン	Zun	最强咒文的后缀。
マホ	Maho-	魔法相关咒文的前缀
レミ	Remi	与光相关的咒文，如レミーラ等
ラナ	Rana-	与天气相关的咒文，如ラナルータ等

メラ系

メラ按照官方的解释是召唤出火球射向敌人头顶，爆炸产生伤害效果。此系从三代登场之后一直作为固有系列保留了下来，普遍包含三个咒文：メラ、メラミ、メラゾーマ。四代对 MP 消耗进行调整后，作为恒值设定：2、4、10，当你查看大多数 DQ 咒文表的时候，最开始必然是以上的文字。一般为女性角色或者魔法职业习得，可以说是代表性的咒文之一。

メラ：在初期 10 级左右的练级途中，10 左右的伤害对史莱姆算是致命性的打击了，比起单纯的武器攻击要厉害。虽然魔法消耗的不多，但是角色那时候 MP 最多也就是在 10 左右徘徊而已。因此用不上几回就得回城休息。作为 DQ 系列攻击力最弱的咒文，メラ也只有活跃于最初村庄的周边与史莱姆小蝙蝠对战的场合了，当我方获得好点的武器习得高级一点的咒文后，它也就作为古老的记忆永远尘封起来了。算是背负着某种悲哀的宿命呢。

这个咒文的命名也比较有趣，引自：めらめら这个类似拟音词的单词，就好像我们用熊熊来形容烈火一样，日本人用めらめら来表现火的形态，比如：“めらめら，それは、怒りの炎だ！”。系内最强咒文メラゾーマ出自ゾーマ这个三代的最终 BOSS，在漫画《ダイの大冒険》（注 1）中大魔王バーン施放此咒文时具象为不死鸟凤凰，足见其威力的巨大了。

ギラ系

此系包含三个咒文：ギラ、ベギラマ、ベギラゴン，前两者是少数几个从 DQ 初代就登场并且出现在所有 DQ 正统系列的元老级魔法之一，攻击咒文中有此地位的也就两例。不过此系在攻击咒文整个体系内所处的位置似乎一直比较尴尬。

首先是其解释和表现形式的之间的矛盾。DQ1&2 ギラ直接作为火魔法来表现的，到了三代出现メラ这个咒文之后，它就变得尴尬起来。DQM3 中有对此的解释：“魔力で生み出した炎を放ち”。官方将其解释成一种利用魔力对火进行压缩后释放的强力魔法。但从命名来看，ギラ来自ギラッ这个单词，表示的是水中反射的波光，此外类似めらめら，一般是用来形容光芒闪烁的样子，比如：“太陽が燃えている ぎらぎらと燃えている”。所以解释成光属性似乎更为合适，而光也符合勇者的设定，在 DQ3 的官方攻略中也是作为了闪光的咒文设定的（注 2），《ダイの大冒険》中此咒文最后被定义成了“闪热系”这样一个暧昧不清的名称，这是尴尬之一。

其次是性价比的尴尬。定义的不明确导致了实际性能的莫名。为了区分ギラ系和メラ系，从三代开始全部设置成攻击敌一组的设定，MP 消耗恒定在 4、6、10，ベギラマ最为初代勇者的最强咒文却在 FC 版本中由于设定错误威力很低，后来重制版进行了改善。ベギラゴン为系内最强咒文，但是威力比不上メラゾーマ，范围比不上爆炸属性イオナズン，就整体来说消耗又比不过バギ系伤害还比它小……所以无论是 BOSS 战还是平时的练级清小兵，这个魔法的实用性始终很低。这算是尴尬二。

可能制作人也考虑到了，所以在外传 DQMJ 中，此系列直接被取消了，在此作中限于机能无法同屏表现很多敌人，所以没有了组这个概念，因此以组攻击为生的ギラ系也就没有了存在的理由了，不过在正统系列中，这个始祖咒文应该会一直保留下去吧，突然取消了会让人觉得寂寞呢。

イオ系

此系为爆炸魔法，包含：イオ、イオラ、イオナズン。二代登场，四代开始设定成以下固定的 MP 消耗 5、8、15 和固定的范围：敌全体有效。

此系魔法似乎天生就是用来恶心ギラ系的，从二代一登场就是最高级的イオナズン直接取代了ベギラマ在一代的最强魔法的位置。一至三代，ギラ、イオ、メラ这三个系依次登场，并且都定义为火属性攻击，直到四代才将イオ作为爆炸属性独立开来，并且一跃成为中盘清理杂鱼最为有效的咒文选择。
此系三个咒文的具体解释也比较有趣：イオ——在敌人头上爆炸、イオラ——在敌人中间爆炸、イオナズン——在敌人脚下爆炸。看爆炸的位置就可以确定敌人伤害的程度。イオ系也是 DQ 攻击系魔法中少有的解释和威力最为整齐的，中规中矩，也就没啥可八卦的。脚踏实地的特性决定了使用频率最高，此系魔法绝对是清场主力。反过来敌人对我们使用也是效率极高，万幸的是对爆裂系有抗性的防具比较多，从侧面引证了爆裂系的实用性。

イオナズン取自英语单词 ionize，意思是电离，电离之后导致化学反应形成爆炸。我物理很烂，电离到爆炸之间应该是有很多阶段，至于是物理反应还是化学反应更是一头雾水，不过反正 DQ 是魔法与剑的中世纪时代，就不要拿近代的理论去作论证了。值得一提的是在日本关于此咒文有一个非常有名的喜剧影像《神之面接官》系列。（注 3）其主题就是イオナズン，有兴趣的可以找来看看。**バギ系**

风系咒文，也是以组作为攻击对象，二代登场之后，三代扩充了高阶咒文：バギマ、バギクロス，之后一直作为系列常驻攻击系咒文延续。

在二代，バギ是 DQ 史上最早出现的群攻咒文，作为僧侣角色的二代王女在 LV4 就能习得，然后此系咒文就变成了僧侣系角色或者神职回复角色的专属，让他们能够在战斗中不至于永远当奶爸奶妈。风系虽然范围不大，但是消耗很低：2、4、8，伤害值也比较不错，所以性价比还可以，平时战斗时候使用次数一般较多，对于圣职角色来说，有这样一个攻击咒文绝对会最大程度的利用的。毕竟单纯按圈攻击要比回复爽多了。
バギ的命名来自拟声词：バギッ，一般用来形容物体被瞬间打碎的声音。此咒文还和窮奇（かまいたち）这个怪兽的读音类似，窮奇在日本又叫镰鼬，关于此种怪物的传闻很多，和风相关的居多数：乘这龙卷风出现，用像镰刀一样的爪子把人的皮肤割伤。バギクロス可以理解成 cross 旋风交叉，自然威力就更强大了，实际表现形式就是出现十字旋风伤敌。

不过僧侣系能学会风属性攻击魔法的这一设定不知道是引自哪里，之后《光明力量》也有此设定，或许和祭司之类的人物能呼“风”唤雨相关吧。

デイン系

准确来说应该是ライデイン系，因为此系列的最低端咒文デイン只在 DQ 怪兽篇中出现过。ライデイン和ギガデイン在三代登场，到了四代出现一个比较有趣的咒文：ミナデイン，不过八代又取消了。该系的家族成员共 5 个，遗憾的是没有哪一作这 5 个成员能欢聚一堂。雷电系的设定比起ギラ系稍微好点，但也有点混乱，一开始三代ギガデイン被设定成了敌人体内爆炸这样的残忍咒文，之后统一成雷球，但是到了 DQMJ 却更接近于光属性了。

比起适合祭司和女性角色的光属性魔法，雷电更可以表现力量与光明的统一，所以雷电系登场时就是作为勇者职业的专用咒文。最先的ライデイン伤害是很可观，不过 MP 消耗也及其壮观。四代以后改为群攻咒文，MP 消耗减少，但威力下降了。ギガデイン在 5 代后从全体攻击转为组攻击，再加上前文

提到的被取消的，整体来说此系的实力在被不停的削弱，索性对雷电有抗性的怪物很少，从整体伤害来看，效果稍微胜出爆炸系，因此还是比较实用的。

详细说一下此系中最特别也是所有攻击系咒文中最特别的：ミナデイン。此咒文是雷电系的最高阶魔法，也是所有咒文中固定消耗最多的，因为每次释放都需要所有角色消耗 MP，4 代登场是每人 15，5 代到 7 代统一为 10。在官方攻略本里对这个咒文的使用是这样描述的：主角和其他角色两手上托天空，掌心间生成电球，最后所有电球汇集在一起给予敌人致命打击。《ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章》（注 4）里甚至有几百个人一起汇集起魔法的力量将 BOSS 打败的例子，可见咒文不光代表力量和勇气同时还代表了友情和团结，在热血的 ACG 里面自然是最强了。

ライデイン的命名比较好理解，就是“雷電”的发音，ギガ便是 GIGA 的意思（10 亿表示数量大），ミナ就是大家一起的意思了，不过关于雷电和勇者之间的关系，不知道是不是或多或少受了一部叫做《勇者莱汀》（勇者ライディーン）的影响呢？

ヒャド系

召唤用冰作成的剑攻击敌人，召唤冰柱冰石头打击敌人，吹雪冰冻系咒文，三代初登场的时候直接出现了四个咒文：ヒャド、ヒャダルコ、ヒャダイン、マヒャド，四代保持，然后从五代开始取消ヒャダイン，在正传中始终保持三个咒文。

整体来说此系的咒文也是比较规矩的，从小到大三阶分别对应单体、组、全体。MP 消耗也算中等，一般都是法师系角色在游戏中半段修得。但是它似乎总是一副不得志的样子。比如最强マヒャド，四代板凳常驻人员ブライ可习得，重制版皮萨罗可习得，但是一般很少会去用到；五代和六代的习得者都会很快获得イオナズン，MP 消耗差别不大，但是爆炸伤害高，所有又被冷落；到了七代贤者职业阶段三可习得，但七代具有吹雪抗性的怪物又特别多，再次冷落，八代杰西卡可以习得，不过杰西卡的双龙鞭实在过于强悍……终究冰雪系更多像是一个摆设用的咒文，有实用价值，却被人永远忽视，难怪 DQ 爱好者中有“炎尊冰卑”（注 5）这样的说法了。

ヒャド这个名称来自日本方言“ひゃだるっこい”，意思就是寒冷。可能掘井或者开发咒文的制作人的家乡即使这么说的吧。

以上便是 DQ 正传八作基本的攻击系咒文，一直到八代为止，依然是有点凌乱，到了 DQMJ，追加并且更改了一些经典设定。

DQMJ 的攻击系咒文体系：

追加单个咒文：火系最高阶：メラガイヤー（单体，30）；爆炸系最高阶：イオグランデ（全体，46）；风系最高：バギムーチョ（全体，36）；雷系高阶：ジゴデイン（单体，30）；冰系高阶：マヒャドデス（全体，36）。

追加系列咒文：暗系ドルマ，带雷效果，称为地狱之雷。

取消：ギラ系。

改变：雷系描述成光系与新增暗系相对。

由此基本确定了：火、爆、风、冰、光、暗六大属性组成，每种属性分为四阶，共 24 种组成的比较规整的 DQ 攻击咒文体系。至于这样的体系会不会延续，ギラ这一个攻击咒文的始祖会不会从此被抛弃，一切都得看明年的九代了。

各系追加的高阶魔法命名规则基本都是：原有咒文名+后缀形式。如：ガイヤー：地母神盖亚；グランデ：巨大的；ムーチョ：难道是 MARIO 里面的那个……（汗）；ジゴ：估计引自电属性特技ジゴスパーク，捎带地狱的含义；デス：死神。不过我们依然无法从中捉摸到任何命名的规律……

ドルマ系

作为 DQMJ 新登场的咒文给人的感觉和メラ系如出一辙，无论是伤害啊，MP 消耗啊，范围啊包括动画都很相似，不过对其有抗性的怪物很少，按照它的形容，从地狱召唤雷电袭击敌人，正统的勇者应该不具备觉醒的条件吧，估计 BOSS 或者怪兽们会在将来保留此良好的血统。
ドルマ本身的含义却是一种食物，由葡萄叶子包含着米粒和肉粒的料理，看起来黑黑的，可能制作人尝过这种食品联系他的颜色然后得到地狱的联想吧……

体系之外的攻击咒文

除了以上成系列的咒文之外，好有少数散落在各代之间，他们通常比较孤单，一般只出现过一次或者本身的性质很独特，反正既然之前的体系已经如此混乱，多一两个异想天开的咒文也对的起制作人的奇思妙想了……

コーラルレイン、メイルストロム

名字比较好理解，前者是 coral rain：珊瑚雨，后者是メイル有点费解，暂理解成山脉吧，将地下水脉吸引上来形成巨大的风暴。两者均为七代登场由海贼的职业可以修得，表现形式均为水风暴，不过实际却是爆炸属性，算是与火对立的某种魔法爆炸体系吧。值得一提的是这两个咒文当 NPC 为自动控制时是他们首选的攻击魔法，消耗还可以，伤害比较可观，实际的画面效果也比较说的过去。

ジゴフラッシュ

此咒文八代登场，隐藏 BOSS 深紅の巨竜专用攻击咒文。此咒文创下了两个唯一，目前位置唯一一个附加状态的攻击系咒文，唯一一个勇者家族无法觉醒使用的咒文。フラッシュ是闪光的意思，ジゴ却是 gigot 的解释，是指一种用羊腿制作的法式料理。好吧好吧，我们就引申一下是龙大腿的闪光好了……全员伤害，附带盲效果，就像老虎屁股摸不得，龙腿底下的闪光也不见的是什么好东西吧。

マダンテ

六代初次，七代八代以及 DQM2 DQMJ 和 PS 复刻版四代均登场的最强攻击系咒文。之所以为最强理由如下：

1 マホトーン和マホカンタ对其无屏蔽或者反射的效果。

2 消耗使用者所有的 MP 发动攻击。

3 历代习得的方式都比较困难，比如六代最弱的板凳芭芭拉或者、七代隐藏职业离散金属、八代杰西卡走拳法路线 100、怪兽篇中需要黄金史莱姆才能习得。

4 没有任何怪兽对此有抗性。

所以如果配合得当，尤其是在八代再配合战鼓，是打出最高伤害和一回合秒杀 BOSS 的唯一方法。此咒文本身的属性应该归为“メラ系”，不过介于其特殊的性质，还是单独列示比较合适。命名的话猜测是マ作为魔法的前缀，ダンテ或许有但丁的意思，总之是介于神魔之间的一种强力咒文吧。假如某天某个 BOSS 也能习得此咒文的话，或许也会变成类似“地母的晚餐”一样让人不寒而栗的杀伤力吧（谁让 DQ 系列的 BOSS 一向是 MP 无限呢）。

DQM2 中还出现了ミナダンテ这样的进阶咒文，消耗所有 MP，攻击全体，不过我想在平时战斗中应该会很少用吧。

メドローア

依然是 DQM2 登场的怪异咒文，メラ系与ヒャド系最强咒文的组合，所谓冰火交融，瞬间体会两种完美的矛盾的威力，也算是某种不同寻常的体验吧。在ダイの大冒険中作为“极大消灭咒文“登场，同时在 WII 上最新的 DQ 神剑中也有它的身影，与伙伴的冰火咒文融合可以施展剑技メドローア。看来到了九代此咒文可能会复苏吧。

攻击系咒文总结

DQ 正传八部作品以及怪兽篇四部作品中攻击咒文共出现了 31 个。登场最早的和登场次数最多的是ギラ；固定伤害值最小和消耗 MP 最少的是メラ。固定伤害最大和消耗 MP 最多的是ミナデイン；系列目前为之只登场一次的咒文有如下几种：DQMJ 新增各系最强及ドルマ系、ミナダンテ、メドローア。各代登场的攻击咒文数量如下：

DQ1	DQ2	DQ3	DQ4	DQ4（PS 复刻版）	DQ5	DQ6	DQ7	DQ8	DQM1	DQM2	DQM3	DQMJ
2	4	15	19	19(20)	18	19	21	19	18	20	19	26

其他攻击系咒文

其实战斗不能到底是不是一种异常状态，各有说法，所以这里的其他攻击系咒文稍微有点特殊，因为它能够战胜敌人，而且是致命的，无法像上面的靠数值踏踏实实的积累，更多的依靠的是一种叫作 RP 的隐藏数值。不过有一点比较可悲的是，一旦面对 BOSS，这些咒文就是摆设用的……

ザキ系

关于即死的咒文一直是比较奇特的一种魔法形式，怎么样可以瞬间杀死对方呢，我先想到的办法是强力的电击，必然秒杀，不过制作人首先想到的是强力的冰冻，不过其实可能春暖花开的时候还是可以苏醒过来的嘛。ザラキ为此系最先登场的咒文，于二代作为王子最后第三个习得的咒文也是最终习得的攻击咒文。当初的设定是冰属性组效果，其实也有内含算作 254 伤害值。到了三代追加了单体咒文ザキ，五代再次追加全体咒文ザラキーマ由此组成了勇者的死亡攻击手段。在四代中设定成能把敌人体内血液瞬间凝固的咒文，不过奇怪的是居然对物质系也有效果。五代六代释放的时候会有恐怖的效果音，七代的敌人中了咒文后会变成一阵烟然后出现烟火，八代终于添加了一些具象化的东西，变成死神夺取对方的生命，虽然俗了点，好歹有了一个说的过去的解释。

虽然消耗 MP 稍微多了一点，但是某些时候还是比较爽快的。最上位的ザラキーマ虽然是全体效果，但是一次性把对象全部即死的现象还是少之又少。不过也有例外，在 DQ 外传特鲁尼克大冒险 2 中，ザラキーマ变成消耗 HP150，瞬间消灭当层迷宫内所有敌人的终极魔法，算是最能体现本身价值的一次出演了。后来出现了对即死系有抗性的怪物，遇到就比较无奈了。当然也有对此抗性比较弱的，例如海上的怪物大都吃即死，配合着恐怖的效果音，在美丽的海面上秒杀敌人，此乃勇者路上的一大快事啊。

假如面对一群喜欢用ザキ的敌人的时候，尤其是 RP 差到极点，被一回合连续使用的时候，你只能保佑好歹留一个角色能让你逃走了。因为敌人使用此招的时候他们的 RP 永远比我们好太多。在某些作品中，角色中了ザキ是无法复生的，所以当面对喜好此系咒文的敌人时候，还是优先解决那个为上策。（比如历代的宝箱怪）。我方也有比较喜好使用的贱人，比如四代的クリフト，在日本ザキ几乎成了此人的代名词，只在于他无差别的ザキ系咒文高几率 AI 使用。

至于ザラキ的命名来源，推测取自ザラザラ，这个词本身含义是粗糙，经常用来形容血液流动慢。キ含义自然就是 KILL，这最附和当初的那个残忍设定了：凝固血液后秒杀。

"经验值不能获得"系

你获得了战斗胜利，却不能获得经验值，这实在是一件让人觉的恼火的事情，不过无论 DQ 还是 FF 总会有这样的设定存在，大概它们和即死的区别就在于经验值是否获得吧。或许是低等级极限通关才会用到的自虐咒文。

メガンテ

所谓自爆风潮大概就是源自 DQ 二代，此魔法为王子习得的最终魔法，效果是自爆，无法获得金钱和经验，但是此代某 BOSS 必须用这一招才能打败他，难道勇者的自爆威力就如此之大呢，不过自爆之后还是有温柔的修女或者神父可以将他复活，敌人还是挺倒霉的。二代此咒文的效果是 100%打败所有敌人，三代没有王子那样的悲情角色了，所以效果削弱，一定几率造成敌方死亡或者濒死。此咒文是物质系的爆弹专属能力，如果遇到两个以上同时爆发的话，也未必比ザキ好过的哪里去。不过还好都只消耗 MP1，所以在弹尽粮绝的时候大概只能使用这招了吧。游戏中 BOSS 此招依然是绝对免疫，当然在小说中就相反了，角色用自爆消灭了难缠的 BOSS，然后自然而然的死掉，他必然是备胎命、长的不怎么样的、老的掉牙之类的衬托勇者路途艰险的煽情角色。
值得一提的是美版 DQ8 曾把此咒文翻译成 kamikazee，意思是神风，引自二战中日本的"神风特攻"（注 6），一个囧字怎么了得。

DQM2 中有强化版ギガンテ登场。三代咒文反射对メガンテ有效……

メガ这个词在 DQ 中总是和自爆相关，读音和麦加类似，然后麦加——伊斯兰教——小撮中东的狂热疯子——自爆……好吧，这只是推测而已，希望不要伤害到民族感情。

ニフラム

二代登场了一个让敌人下地狱的的ザラキ，三代就登场了让敌人上天堂的ニフラム。表现为一阵闪光后，敌人上西天，或者用净化更文雅一点。同样战胜后没有金钱和经验。此咒文几乎就是对立着ザキ系而生的咒文，除了表现形式外，此魔法只有勇者和圣职才能习得，大概在此咒文下，敌人的死亡能变得稍微和谐一点吧，不过只对比勇者队伍弱小的怪物有效。让我们来想象战斗中勇者说："反正你也打不过我们，和尚给我过来，念经超度他们……

ニフラム本身是指伊斯兰教的清真寺中朝向圣城麦加方向的窗户，看来掘井还受了点宗教的影响。

バシルーラ

三到八代登场，咒文为吹飞效果，敌人是鸟类的时候通常喜欢使用此招，对勇者队伍来说，在三代是被赶回酒店，八代怪物队伍被吹出场地，其他各代角色被吹离战斗，因为没有战斗不能，所以无法复活，某种意义上来说，是最强的异常状态了。六代贤者习得此招后面对敌人使用，自然也就和之前的经验值不能获得系效果类似了，不过鸟类敌人免疫。但是一点不同的是，此咒文使用战胜敌人可以获得金钱，不知道从何解释这种奇怪的设定了，就因为钱币比较重所以风刮不走嘛？

バシ有朝外推的含义，ルーラ就不用说了，可能朝外推就引申为对外，对敌使用ルーラ的意思吧。
注 1：《ダイの大冒険》，作者：三条陆，原画：稻田浩司，监修：掘井雄二。从 1989 年断断续续在《少年 JUMP》发表到 1996 年止。单行本共 37 卷。这部漫画完成度非常高，里面几乎有着比 DQ 游戏还要严密的咒文特技体系。先后出过三部剧场版。此作是 DQ 游戏之外最成功的衍生作品。

注 2：查阅另一版本的资料得到如下结果：ギラ在 FC 一代二代是雷属性咒文，SFC 重制版改为火属性咒文，并且三代以后统一为火属性咒文，原因是三代电属性咒文デイン系的增加，不过无论如何，这都说明了ギラ系存在的尴尬。

注 3：《神之面接官》系列起源在于某人面试中，将自己的特长填成了イオナズン，别面试官深入询问而产生的有趣故事。2CH 上根据该题材制作了多部真人和动画影像。如今在 YOUTUBE 上查询イオナズン依然可以找到很多。

注 4：《ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章》原作：川又千秋，脚本：小柳順治，原画：藤原カムイ，从 1991 年到 1997 年在《月刊少年ガンガン》上连载。单行本 21 卷完全版 15 卷。本作续篇《ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章 ～紋章を継ぐ者達へ～》目前依然在连载中。相对《ダイの大冒険》此作面临的年龄层次稍微高一点，初期的世界观完全来自 DQ 初期三部。相关作品还有 CD 电影动画等，是 DQ 衍生品中另一部较为著名的作品。

注 5：炎尊冰卑，照字面意思理解即是。除了咒文的丰富程度外，DQ 历代以来怪物中对炎有抗性的怪物比较少，也就是说炎咒文使用会更有效率一点，很多时候，因为风系咒文的存在，冰系咒文都是作冷板凳的角色。

注 6：神风特攻，二战末期，日本面对全线溃败的战局，组织了一支军队对付美军的海面舰队，不过攻击方式比较寒，特攻队以开着飞机撞向美军舰队以达到破坏的目的，本质上就是自爆了。

追忆曾经的感动，《暗黑编年史》完全回顾

依克西昂

暗黑编年史 / DARK CHRONICLE

发售日期 2002-11-28
制作公司 SCE/level-5
游戏类型 ARPG(动作角色扮演游戏)
游戏人数 1 人
游戏载体 1 DVD
游戏语言 日文
游戏售价 5800 日元
对应周边 类比控制器 (DUALSHOCK 2)
记忆卡容量：499 KB 以上

游戏格式 PlayStation 2



本文写在《暗黑编年史》发售四周年之际（2002 年 11 月 28 日~2006 年 11 月 28 日），文章的开头与结尾记录了我在玩《暗黑编年史》期间的生活状态和四年之后回过头来回顾本作引发的一些感概，中间部分则是对《暗黑编年史》剧情，系统，音乐的完全回顾以及剧情概述，以此纪念《暗黑编年史》这款伟大的游戏。

PS2 时代的游戏市场所创造的成绩是辉煌的，在近七载的岁月里，PS2 成就了无数百万大作，成就了太多业界神话，更成就了一个 02 年前几乎没有玩家会注意的公司 LEVEL5。也许一提起 LEVEL5 大家首先想到的是《勇者斗恶龙 VIII》，正是由 LEVEL5 开发的 DQ8 的超高素质使 LEVEL5 变成了一个家喻户晓的制作公司，**但我相信广大 RPG 爱好者们真成开始认识并且喜欢上 LEVEL5 应该是在 DQ8 之前，而喜欢他的原因也很间单，因为他开发了一款有如童话般的游戏《暗黑编年史》，这款游戏是 LEVEL5 里程碑式的作品，是 LEVEL5 走向成熟的标致。**

卡通渲染是 LEVEL5 最擅长的技术，卡通渲染不仅可以在机能相同的情况下给玩家带来比传统 3D 技术更强的画面效果和更饱满的色彩，而且人物造型也会一下子变得生动起来，让人有一种动画片般的感觉。LEVEL5 的游戏开发团队在卡统宣染方面的技术实力在业界一直处于领先水平，而且他们充分利用了这一优势进行游戏的开发，毫不夸张的说在 PS2 上 LEVEL5 已经把卡通渲染技术运用到了登峰造极的地步。虽然使用卡通渲染技术的局限性使 LEVEL5 很难推出其它风格的游戏，但这对 LEVEL5 对广大玩家来说并不重要，只要把卡通渲然制做的每一款游戏都充满创意，给玩家带来新的游戏方式和饱满的剧情，这本身就是一种成功。

之所以把《暗黑编年史》称为是 LEVEL5 里程碑式的游戏，是因为在这款游戏中 LEVEL5 把卡统渲然技术与童话般动人的剧情和出色的游戏性完美的结合了起来，带给了广大玩家一款比童话更加吸引人的游戏作品，让当时每个看到她的人都眼前一亮，给人以全新的游戏体验。我想之要是 PS2 玩家同时也是 RPG 爱好者的朋友们恐怕没有几个人没有尝试过本作，就算是对 RPG 没有兴趣的玩家来说没有听说过本作的人也不会很多。

正是《暗黑编年史》的成功和广大玩家以及业界的肯定，LEVEL5 最终确定了自己的游戏风格，也正因为如此我们才看到了后来的国民级 RPG《DQ8》和去年年末的 RPG 大作《银河游侠》。不知是我太爱《暗黑编年史》了还是事实本是如此，我始终认为 LEVEL5 时至今日也没有推出过任何一款能够超越《暗黑编年史》的游戏，无论是游戏性，音乐还是剧情的饱满程度都没能超越。从我的角度出发，我最喜爱的 PS2 三大 RPG 是《最终幻想 X》《影之心 2》《暗黑编年史》。也许你会问我为什么没有《星海传说 3》，我认为《星海传说 3》的确是 PS2 上一款不可多得的 RPG 神作，我通关也有 5 遍之多，但他在我心中的地位仍远不及《暗黑编年史》，而他为什么会排在《最终幻想 X》和《影之心 2》之后，我不知道，如过非让我说出一个理由，我只能说因为那两个游戏实在是太完美了。

当然我对《暗黑编年史》的感情不仅仅是因为游戏本身的完美，更因为他是我在 PS2 上玩的第一个 RPG 游戏。

现在回头想想我人生到目前为止走过的这段路，最快乐的就是上初中的那段日子。初中三年我完全没有把精力投入到学习中，而是完全用在了游戏上，也正是因为如此我的文化课基础打的远没有别人扎实，也直接导致我没有考上一所好的高中，以此类推更导致我没有靠上一所自己最满意的大学，我的人生道路因为三年的游戏发生了些许改变，**但如过你问我后悔当初没有利用这 3 年的**

时间么？我的回答是从没后悔过，虽然当时不经世事的我是一个不折不扣的孩子，我完全控制不了自己的心，也控制不了自己对游戏的向往，更不懂把对游戏的热爱转化成学习的动力，但至少我因为这 3 年无忧无虑的游戏时间从 SEGA 没落从 DC 停产的地谷中彻底地走了出来，也是因为这 3 年无忧无虑的游戏使我学会了放弃了对 DC 的挚着，并认识了人生中另一部重要的主机 PS2 和《暗黑编年史》，更是因为初中 3 年无忧无虑的游戏让我对游戏的喜爱变成了爱，从那以后游戏便成了我生命的一部分。

现在回头想一下，正是因为我没有上重点高中没有考上自己最想考的大学，我才有了去韩国的机会，才会与两个我深爱着的女人相识相知，我像信她们也深爱着我，就算她们中的一个已经永远地离开了我，这也许就是命运吧。

人可以通过努力改变自己的命运，但有些人有些事是你我或任何一个人都无力改变的，每到这时候我总会感觉到自己在这个社会这个世界上是多么的渺小。

2001 年 3 月 SEGA 宣布 DC 正式退出游戏硬件市场,这件事对于我这样一个世嘉忠实的支持者来说无异于晴天劈雳，给我的打击很大。DC 停产后发售的两款超大作《樱大战 4 恋爱吧少女》和《莎木 2》虽然受到了玩家的一致好评，但这微忽其微的一点力量根本不能改变什么，SEGA 淡出了硬件世场，我只希望这不会是永远。在之后的日子里我有很长时间没有碰游戏，固执的不玩 PS2 游戏，但后来 SEGA 宣布为 PS2 开发多款作品，而 PS2 平台上的众多大作深深吸引了我，没办法因为我太爱游戏了，实在不能忍受没有游戏的日子。终于我在 2002 年底购入了我的第一台 SONY 系主机 PS2，并在以后的日子里深深的喜欢上了她。

从 2000 年 3 月 4 日 PS2 发售到 2002 年末，各大厂商慢慢了解了 PS2 的性能，从而出现了一大批充分发挥 PS2 机能的游戏，PS2 也慢慢进入了成熟期。而对国内玩家而言，PS2 的普及是跟完美 IC 的出现紧密联系着的。从 2001 年出现利用金手指引导盘在 PS2 上运行散装光盘游戏开始，PS2 不再是广大玩家们遥不可及的一个梦，毫不夸张的说 PS2 在中国的普及历程就是一段 PS2IC 的发展史。当然说到 PS2 从何时开使在中国大面积普及，我想应该是 2002 年。2002 年随着免引导 IC 的出现，IC 识别散装光盘的能力和以前 IC 中的种种缺点得到了完美的解决，玩家们可以像当年玩 PS 散装光盘一样享受 PS2 带给我们的乐趣，你所要做的只是把碟片放入 PS2 中，一切就这么简单。完美直度的全面上市和 PS2 价格的合理化，PS2 开始在玩家和游戏厅中大面积普及，我就是在这个时候购入了我的第一台 PS2。

我初中时的生活状态非常的简单，白天在学校学习，晚上回家打游戏，因为我所在的中学管理不算严格，一个星期有一天半的休息时间，星期六下午和星期天。我拥有 PS2 后，每个星期六中午放学后都会骑车到游戏店看看是否有新出的游戏，买到心怡的游戏后利用周日周末好好的玩一下，这种习惯一直持续到初中毕业。我至今还记得第一次去游戏店挑盘的情景，在一个星期六的午后，我来到游戏店问老版有什么 PS2 游戏，老板给我那出了一个大盒子，说里面全是，最前面几张是刚出的。我一接过盒子就被最前面的一张碟吸引住了，那张碟片上画着一个可爱的小男孩和一个美丽的女孩，男孩手中拿着一个特大板手，女孩手中拿着一把长剑，给人一种清新的感觉，我问老板这款游戏是什么，老板对我说是《暗黑编年史》，一款 RPG，其他都完全说不清了。**我买下了这张碟，回家玩过之后我被游戏那犹如童话的风格和天籁般的音乐所折服，在以后的两个月时间了我的几乎所有游戏时间都被《暗黑编年史》占据着。**

《暗黑编年史》是一款由 LEVEL5 开发的创新动作 RPG 游戏，于 2002 年 11 月 28 日在日本发售，这款游戏采用了卡统宣染技术，画面清新自然，色彩亮丽，给人耳目一新的感觉。游戏剧情不落俗套，配合上卡通般的画面风格，宛如一段美丽的童话，在加上容易上手的战斗和数不清的要素让人欲罢不能，正是因为这所有的一切奠定了《暗黑编年史》的成功，使她在 11 月底 12 月初这段大作如云的日子里没有被其他人气作品所淹没，而是以自己特有的清新风格得到了所有玩家的肯定。

《暗黑编年史》的剧情十分清新自然，完全是一个童话。对于剧情我也不多说什么，下面是我为《暗黑编年史》写的剧情简介，我力图用最少的文字概括出一个大体的剧情轮廓，希望能对还没有了解透本作剧情的朋友起到一定作用。

在暗黑编年史的世界上有三颗珍贵的石头，它们蕴含着强大的能量，拥有它们甚至可以拥有穿梭时空的惊人能力，这三块石头分别是红色的大地之石，蓝色的月之石和太阳之石。月之石的拥有者是女主人公莫尼卡的父亲，但莫尼卡的父亲确被邪恶的化身格里芬（グリフォン）大帝（太阳石的拥有者）派去的迷之男子暗杀者ギルトーニ杀死了，不过月之石并没有被格里芬得到，而是被女主角继承了。而大地之石的拥有者是人公尤利斯的父亲，为了得到大地之石格里芬穿越时空来到主角的时代寻找宝石。为了保护主角的父亲，尤利斯的目亲也来到了这个时代，并和父亲相爱了，还有了爱的结精我们的主人公尤利斯。不过好景不长，在尤利斯五岁的时候母亲为了未来的和平更是为了她深爱的人回到了未来，这一走就再也没有回来。尤利斯在妈妈走后很是伤心，总是想起妈妈在时的美好场景，在多次向爸爸寻问妈妈的去向都被遭到拒绝后，主人公心中有了独自到外面找妈妈的强烈愿望。在一次偶然的机会下，尤利斯听到了镇上马戏团团长与镇长的一段对话，团长是为寻找大地之石而来，看到尤利斯身上挂着的宝石就是传说中的大地之石，于是对主人公进行大肆追捕，尤利斯在逃跑的途中被好友东尼所救，并意外的发现了可以通往外面世界的地下水道。经过不懈努力尤利斯成功的从地下水道来到了外面的世界，并结识了女主角莫尼卡。

女主角莫尼卡来自 100 年后的未来世界，在她们那个时代邪恶的化身格里芬大帝正在破坏着世界上的一切，而且除帕姆布林克斯镇也就是主角生活的地方之外，其他地方大部分已经被破完全坏掉了。莫妮卡是反抗格里芬大帝军队当中的一员，剑术很棒，还使得一手好魔法，在得知格里芬大帝甚至还要穿越时空到达 100 年前的世界寻找起源点并加以毁坏之后，莫尼卡用自己的那块月之时通过时空传送点回到了主角所在的时代。当莫尼卡为追寻格里芬大帝来到帕姆布林克斯镇的时候遇见了带着大地之石的主角，就这样命运把他俩紧紧连在了一起，他们所要做的就是打倒格里芬大帝。在经历了太多太多的困难后主人公们终于打败了格里芬大帝以及恶意的化身ダークエレメント，世界恢复了往日的平静与安宁。在打败了格里芬大帝的漫长历险中尤利斯与自己的母亲相遇了，也终于明白了母亲为什么要离开他和爸爸。

我一直有个心愿，那就是能写《暗黑编年史》的剧情小说，因为从来没有人写过，最多只看到过翻译而且是没有写完的不完全版，如过没人来完成这部伟大游戏的小说化，将是件非常令人遗憾的事情。 虽然我很想把剧情小说写完，但无奈本人上大学后因为学业没有足够的时间去写文章，对于完成这么一个浩大的工程也实在是力不从心，而且写到后面可能会因为对游戏剧情理解不深而导致小说中出现一些不该有的错误，因此我决定只写到第一章结束，男女主人公相遇的一刻停笔。说实话写《暗黑编年史》的剧情小说很难，很耗时间和精力，我只写完序章和一章就已经很累了，不过很值。前面我已经把《暗黑编年史》所要讲述的故事大体写了出来，在加上序章和一章的剧情小说相信广大玩家一定能对本作的剧情有比较全面的了解。

刚才又说了很多漫无边际的废话，现在说重要的。写了这么多，其实只是希望能引起大家对

《暗黑编年史》这款伟大游戏的兴趣，希望没玩过本作或没有系统玩过本作的朋友能抽空好好玩一下本作，《暗黑编年史》一定不会让你们失望的。

"人啊，总会将自己最关心的事情藏在心灵的深处
从来不需要想起，永远也不会忘记
我们能够体验到的绝不仅仅只是冒险……
不知何时这些事将被人遗忘
也许，未来的人们不会忘记诸般种种
如我们的存在
如昔日夜空中两轮皎洁的月光……"

主角尤利斯(ユリス)是一个开朗善良的小男孩，他最爱的人是他的妈妈，在他的记忆里妈妈是一个美丽温柔的女性，妈妈深爱着他，总是无微不致的关怀着尤利斯，给他讲故事，给他好吃的蛋糕，并在夜深后哄尤利斯入睡。但快乐的日子总是那么短暂，在尤利斯五岁的时候母亲突然离开了尤利斯，离开了这个城镇。妈妈的离去让小小的尤利斯很难过，他总是试图问出爸爸妈妈到底去了哪，而爸爸的回答总是那一句"你妈妈有重要的工作，去了一个很远的地方"。对于这种重复的回答尤利斯很生气，他气爸爸为什么不告诉他真相，不告诉他妈妈到底去了哪。尤利斯虽然住在镇上最豪华的住宅里，有爱他的爸爸和关心他的管家，但他并不幸福，他决定去外面的世界，去寻找自己日夜思念的妈妈。

一转眼很多年过去了，尤利斯已经由一个小孩变成了少年，但因为黑石铁路早已停止了运作，村里的人已很久没有到过外面的世界，尤利斯也因此没有实现到外面的世界找妈妈的愿望。

在一个下着滂沱大雨的午后，尤利斯飞奔着跑到一家修理店(メンテナンスショップ)里，店里的老板是个慈详的老爷爷(スターブル)，他虽然年纪已经很大了，但却很健康，很硬朗。

"尤利斯你今天来的还真早啊，修理机器用不着这么积极的。"

"你看这是什么！"尤利斯从口袋里掏出了一张马戏团表演的门票。

"难怪今天你这么有精神，是要看马戏团的表演啊。等一下，你脖子上挂的是什么？"

"一条宝石项琏啊，这颗宝石是不是很大？这是昨天爸爸交给我的，他说这是重要的东西，现在交给我来保管。"

"奥，原来是这样。"老人似乎感觉到了什么，接着对尤利斯说"这条项链是很重要的东西，可能关系到这个世界的命运，你要好好保管。好了，现在你该修理机器了。"

尤利斯跑下楼，找到了扳手和记载着修理记录的小册子，坐到一旁的桌自上开始修理真空清扫机。修着修着尤利斯感觉好困好困，一不注意就爬在桌子上睡着了。几个小时过去了，主角从睡梦中醒了过来，他忽然想起了点什么。

"遭了，马戏要开始了！"

　　尤利斯一下子从蹬子上挑了起来，飞快的向镇中心临时搭建的马戏团广场跑去。跑到马戏团入口后，看门的小丑向尤利斯索要门票，当尤利斯掏出门票正要交给小丑的时候，一个张着粉后色头发身穿白色长衫的少年一把夺过了主人公的门票，并很快消失在了他的视线中。这可把尤利斯急坏了，但他知到那个红发少年一定还藏在这个广场。经过仔细的查找，尤利斯终于找到了那个红发少年。

"快把我的票交出来！"

小男孩拿出票，哆嗦着双手把票递给了尤利斯。

"对不起，我不是故意的，我从小喜欢看马戏，但却因为家里太穷，没钱买门票，长这么大还从来没看过马戏"少年惶恐地看着尤利斯"真的很对不起，这是你的票，我以后保证不会再干这么不争气的事了。"

尤利斯看了看小男孩，想起了自己小时候被爸爸限制不让看马戏的心情，对少年的愤怒也化为了怜悯。

"这票我不要了，就让给你去看吧。"

红发少年露出了惊讶的表情，说"可这是你的票啊，你真的不去看了么？"

"放心吧，我有的是机会，你快去看吧，再不去可要开始了。"

红发少年在感谢尤利斯后便跑开了，当少年跑远之后尤利斯眼前突然一黑，红发少年出现在了自己的眼前。

"合格了…………你是个了不起的少年，也许你可以办到那件事…………最初之门即将打开"这莫名其妙的几句话让尤利斯摸不找头脑，想向少年问清这句话的意思却无论如何都开不了口，身体完全不受自己控制。

　　红发少年说完这句话后就消失了。等尤利斯回过神来的时候少年早就不见了，只剩下刚才被少年带走的那张票从天上飘落到了自己的手里，虽然刚才发生的事让尤利斯很不解，但和想这些漫无边际的事比起来还是看马戏比较重要，尤利斯把手中的票给小丑看过之后顺利的进入了马戏场。和外面那显得略微有点凄凉的街道比起了马戏团里可真算得上是超级热闹，前来观看马戏的人把马戏场都快挤爆了，因为尤利斯入场较晚，已经没有能看到马戏表演的合适位置了，只能在最外围看到一堆一堆的小丑飞来飞去。不过这根本难不倒我们聪明的主角，他从后方的小道走到一根柱子旁，敏捷地顺着柱子爬到了二楼，这下完全没人干扰了，可以痛快的看马戏了。首先在台上表演的是一个胳膊比腿还粗的超级肌肉男，只见他轻松的把几个小丑扔到天上，像抛橘子一样抛着几个小丑。接下来登场的是一个大胸 MM 和一头长相不太讨好的大象，大象很听 MM 的话，更另人经讶的是这头象还能跳到半空中做大空翼式的倒挂金钩，顺便把球踢中远处的大锣，我想这大象一定是外星品种，如过是地球原创的话，我只能感叹李宁那句广告词说的太对了！正当尤利斯看的入神的时候，忽然听到不远出传来了说话声，可能是这声因太有磁性了，出于好奇我们的男主人公顺着声音来到

了一个房间的货架上，原来正在对话的两人是镇长（ニード）和马戏团团长（ポルカス）。

长的像悠悠球一样的马戏团团长（一看就是童话故事里标准的坏人形像）正在恶狠狠的教训镇长。

“亲爱的镇长先生，你有在认真的找我要你去找的那块红色石头了吗？我快没有耐心了。”

“请在等一下，请再给我点时间，我会尽全力去找的。”

“找不到的话后果我想镇长你是很清楚的，这次是你的最后机会了。”

“但你确定那颗红色的石头是在镇子上么？我都把镇子翻遍了，就连矿山都找了，可也没有发现什么。”

“肯定在这镇子上，我的鼻子是很灵的。这城镇还真是安宁啊，人们竟连外面的世界发生了什么都不知道，还以为世界一直处于和平之中，真是可悲啊。”

“请你千万不要把这件事告诉镇上的人啊，如过他们知道这件是的话一定会引起大骚乱的，到时后你就无法找到那块石头了。”

“好的，只要你乖乖的去找石头，我会帮你保守秘密的。”

可恶的团长在和镇长谈话的同时不忘连带上一阵拳打脚踢。在二楼目睹这一切的尤利斯压制不住心中的怒火，不小心把一个易拉罐弄掉了下去，这引起团长的警觉，他抬头看见了尤利斯。

镇长意识到尤利斯有危险，大喊“尤利斯，快跑！”

尤利斯听到镇长的喊声后拔腿就跑。

团长对着后面的一帮小丑们大喊“快给我抓住那个小孩，那孩子胸前挂着的红石头就是我们一直在找的那块，追，快追！”

这时不知道是那里冒出的一堆小丑，开始对尤利斯进行疯狂的围追堵截。我们的主角身手十分灵活，上墙爬屋外加走钢丝，轻松的躲过了小丑们一此又一次的追堵，但无奈小丑太多，最后把主角堵得无路可逃，没办法尤利斯之得跳上一盏吊灯，小丑们也全跳了上去（没跳上去的下场很惨，就算没被摔死也被掉下去的大灯给砸的去和上帝见面去了），吊灯不堪重负掉到了地上，当主角爬起来时发现自己被包围了，没办法，现在能做的就只有战斗了。在解决一批小丑后，我们的主人公还没来得及感叹自己的勇敢，后面就又来了一大批，没办法，打不过只有先撤了。尤利斯在空旷的大街上跑啊跑啊，后面的小丑们仍然穷追不舍，就在这时坏团长驾使着一个硕大无比的蜘蛛机器人来追主人公。最后尤利斯被堵得无路可逃，团长也驾使着机器人追了过来，并对尤利斯说

“小孩，快把你脖子上那块红色的石头交给我，我就饶你不死，否则要你好看。”

尤利斯低头看了看这块石头，此时那个红发少年再次出现，并对主人公说

“千万不要把那块石头给他，那块石头是重要的东西，并不仅是对你我而言，对整个世界也是。”

“快把那项链给我，快！”

“不，我不会给你的，绝不。”

“那你就去死吧！”

尤利斯在逃跑的时候不小心滑倒了，团长驾使着机器人向主角踩了过去，主人公敏捷的躲过了机器人的进攻，爬起来继续跑。当尤利斯跑到一个胡同边上时，从胡同里面的一个下水道井盖子处露出了一个小脑袋，并叫到快来这边，于是尤利斯便跟着那人进入了下水道。团长在镇子上找了半天也没发现尤利斯的踪迹，只得离开了。

“那个时候真是吓死我了，
可是或许有点快乐吧。
因为每天都过着无聊的生活。
就这样我的不可思议的冒险之旅就开始了。”

续章完

东尼（ドニー）带着尤利斯顺着一根长长的梯子往下爬，最后到了一个很宽阔的地方，原来这里就是将外面的水运到镇子上来的地下水路，整个镇子的生活用水全靠这条水路，同时这里也是东尼的住所，东尼的秘密基地。待主角定下神来东尼开始说话了

“不要紧吧？刚才那个大家伙没有吓着你吧？”

“还好没有，谢谢你，要不是你我可能已经让那只大蜘蛛抓到了。”

“刚才追你的那群家伙是谁？刚才发生了什么事？”

“他们是马戏团的，说实话我也不知道他们为什么要抓我，可能是我去看马戏的时候听到了他和镇长的对话，又或者是为了我的宝石项链，具体我也不清楚。不过镇长让我快跑，我想被他们抓到一定不会好过的，我所能做的就只有跑了。”

“原来是这样啊。”

“这是哪里啊，我以前还不知道镇子里有这么个地方。”

“这里是把外面的水运到镇子上来的地下水路，整个镇子的生活用水全靠这条水路。”

“哇，真是壮观啊。”

“放心吧，那群家伙是找不到这的，这里可是我的秘密基地。”

“是啊，我想是这样的。”

“你说这里是将外面的水运到镇子上来的地下水路，那么这里一定可以通到外面的世界。”

“我想是这样的，或许通过地下水道真的能到外面的世界。”

“我在马戏团看到团长在威胁镇长，那个丑团张还说这个镇上的人们与世隔绝，以为外面的世界很和平，可他们根本不知到外面究竟发生了什么。”

“原来是这样……”

“自从黑石铁路废止之后，镇上就再没有人到过外面的世界，不是不想出去，而是根本出不去。镇长不让大家出去也许就是不想让大家去外面的世界，我想外面一定发生了一些不好的事情。”

“但是尤利斯，你打算怎么做呢？”

“我要通过这条地下水路到外面的世界去。”

“别去，地下水道里有好多危险的怪物，你要是去的话会有危险的。”

“不要紧，我有大大的扳手，虽然是修理机器用的，但刚才用它对付了好几个小丑，还是很厉害的。”

“哎，你以前就是这么固执，从来不听别人的劝阻。这次我也不拦你，这里有把枪，是我的秘密武器，我在下水道附近就是用这个对付那些怪物的，相信你能用的着。”

“太谢谢了，我会好好利用这把枪的。”

“还有，给你对讲机，地下水道很复杂，遇到困难就用对讲机，我会告诉你解决的办法。”

“谢谢，那我走了，东尼就在这里帮我注意着那可恶的团长有没有跟来。”

“好的，但我只能留在这了，或者说是必需一个人留在这里。”

“对不起东尼，我真的想去外面的世界，看看外面的世界是个什么样子。”

“…………………”

在与东尼告别后尤利斯跑向了地下水道深出。地下水道里有很多怪物，但我们的主角用超级扳手，枪和敏捷的身手轻松制服了他们，再加上东尼在对讲机那头的帮助，尤利斯很快来到了一个很大的房间。他拿出对讲机，开始和东尼对话

“东尼，我来到了一个很大的房间，到处是又粗有大的管子，还有好多机器，中间还有片空地。”

“哇，你已经到达水泵间了，外面的水就是用水泵间里大大的水泵抽到镇子上来的，这里离外面的世界应该不远了。”

“那太好了，我会努力向前走的，真想快点看到外面的世界。”

尤利斯慢慢的向前面走着，看着这个巨大的水泵间，发出一阵感叹。就在这时马戏团里的那头长像不讨好的大象突然从天而降，马戏团团长也随之出现。

"哇咔咔咔，小朋友，以为藏到地下水道就安全了么？要知道我是无所不能的波鲁卡斯团长。没想到在充满怪物和未知危险的地下水道你竟然能一个人走这么远，我真为你感到娇傲。"

"你究竟想干什么，别想阻止我到外面的世界去。"

"哇咔咔咔，我在你逃到地下水道后对你做了些小小的调查，你家拥有镇上最大的工厂，你住在镇上最豪华的别墅里，你可以好好享受这一切，何必和我作对呢，不要把时间浪费在这上面，你妈妈知道了也会为你的选择而生气的。"

"妈妈？你认识我妈妈？你知道她去了哪？"

"我知道又怎么样？只要你肯把那块石头交给我，我可能会把你妈妈的情况告诉你。"

尤利斯沉思了一下对团长说"用不着你告诉我，我的妈妈我要自己去找，只要我到了外面的世界就一定可以找到我的妈妈。"

波鲁卡斯团长在听到尤利斯的回答后异常愤怒，他的表情都扭曲了。

"可恶的小子，我会让你后悔的，莎琳达，给我干掉他。"

波鲁卡斯团长话音刚落马戏团的那头象就疯了一般的向尤利斯冲了过来。说实话这只大像真的很笨，动作又是那么慢（在马戏团里倒挂金钩的魄力去哪了？）。尤利斯轻松的躲过了大像的一轮轮攻击，但令他没有想到的是让他引以为傲的超级扳手打在大象头上，大象竟然没有一点反应，我们的主人公再用枪打，还是没有任何作用。

"坏了，这下可糟了，我根本赢不了他。"

"哇咔咔咔，现在知到我波鲁卡斯团长的厉害了吧？要不要改变主意？你还有机会。"

那只叫莎琳达的大象疯狂了似的全力向尤利斯冲来，眼看就要撞到他了。就在这个关键时刻，一块巨石从远处飞来砸倒了大象，尤利斯定睛一看，原来是修理店的史塔布鲁爷爷。

"哇，爷爷你终于完成那传说中的机器人了，看起来很有型啊。"

"是啊，我的人型机械是史上最强的，它的名字叫史帝芬（史帝芬？！好强的名字，好像在哪里听到过），虽然还存在某些设计上的缺陷，但已经很强大了。"

只见史塔布鲁爷爷驾使着史帝芬跳到了大象面前，一顿海扁后还不算完，又来了一个倒转十三针外加挑空二十八连击，直接把大象打爬在地上起不来了。

“知道我的史帝芬是多么厉害了吧。”

“哇咔咔咔，我的莎琳达是不会这么容易就被打败的，我要你们知道莎琳达的厉害。”

团长用拐杖指了一下那头大象，没想到本来已经被打的不能动弹的大象又奇迹般的站了起来，而且像没受过伤一样。当爷爷准备用史帝芬再次与大象对决的时候，机器人竟无法动弹了，看来是出了什么故障。

“出什么问题了？”

“其实燃料箱还没有准备好，不过没时间说这个了，你快上来，我们得马上逃离这里，趁燃料还够用。”

“你没别想从我的手上逃掉，莎琳达快给我拦住他们。”

波鲁卡斯团长指挥着大象试图去拦住要逃跑的尤利斯和爷爷，但史帝芬很灵活，干净利落的躲过了大象的攻击，轻松的逃掉了。

尤利斯临走时还不忘和团长说“拜拜，我们走得还真容易。”

“可恶，竟然叫他们这么容易就跑掉了，我可真失败，你们打不过我就跑，还是不是主角啊，一点职业道德也没有...”

尤利斯和修理厂的爷爷顺利的逃回了镇上，此时我们的主人公已经很累了，倒在床上就睡着了。第二天清晨，史塔布鲁爷爷走到了尤利斯的床前，虽然有些不忍心，但还是把他叫了起来。

“昨晚睡的好么？看你的睡相一定睡得不错吧。”

“恩，睡的很不错。不过波鲁卡斯团长为什么要抢爸爸给我的那颗宝石呢？我实在搞不明白，爷爷应该知道些什么吧？”

“我也不知道为什么，不过我敢肯定那是很重要的东西，从我第一眼见到那宝石的时候我就有这种感觉。还有你说过在马戏团偷听到镇长和团长在秘密谈话，那么镇长一定知道事情的真相，就算不是全部，至少该知道一部分。”

“那你打算怎么办呢？”

“我会挑个时间去找尼德镇长问清楚，这你就放心吧。还有，你千万要保护好这宝石，不能让团长抢走。”

“好的，我一定会做到的。”

“接下来我们必需把我的史帝芬修好，还要解决燃料箱的问题。如果我们不把这问题解决就不能打败那头怪大象，也就到不了外面的世界。”

“好的，那燃料箱的制作就交给我吧，要知道我的脑袋是很聪明的。”

“好吧，就交给你吧，不过要想制造出好的燃料箱是很困难的，就连我也有点头疼，总之让我来教你一下吧。要发明一件物品必需要有很多真实存在的东西做为基础，把这些现实存在的东西结合在一起进行合理的想像你就会发明出很多意想不到的好东西，这些东西有时候可以帮上你大忙。还有，这是照相机，你用它到外面去把有用的东西拍下来，这更有利于你的发明。”

“好的，我已经迫不及待了呢。”

话音刚落尤利斯就向外面跑去，很快他就拍到了自己想拍的东西并放到大脑中思考发明出了燃料箱。发明好后尤利斯回到了修理厂，还把自己的发明成果向爷爷做了展示。

“看，我已经发明出燃料箱了，是不是很有型？”

“哇，尤利斯你果然成功了，不愧是我的徒弟。不过光发明出来还不行，我们还要寻找足够的材料把它制作出来。”

“那么要如何制做呢？我们没有原料啊。”

“这里有 400 块钱，你去商店把需要的材料买会来，我和你一其帮史帝芬把燃料箱做好，顺便教教你制作的过程。”

尤利斯跑到商店买回了需要的东西，和爷爷一起大干了一场，很快就做好了燃料箱并安装在了机器人上。

“哇，终于完成了，感觉好有型啊，成就感满点。”

“是啊，终于完成了呢。尤利斯你现在已经完全熟悉了物品的发明和制造，以后一定能制造出很多不可思意的东西，加油吧。”

“好的，我下次会发明更有型的东西给你看的。”

“好了，我们该去教训一下水道里的那个大家伙了，该让它好好尝尝我的人形机械史帝芬的厉害。”

“我们出发！”

当快到水泵间的时候爷爷对尤利斯说

“这个门直接通往水泵间，你一个人能应服得来吧？我有去找尼得镇长谈谈，希望能从他口里得知事情的真像。”

“好的，我保证完成任务。”

之后尤利斯独自来到了地下水泵间，团长和那头大象正在那你等着尤利斯。

"哇咔咔咔，你是不是觉的我已经走了？我知道你一定会回来的，因为这是通往外面世界的唯一通路，我真聪明，哇咔咔咔。莎琳达，快去干掉那个小家伙把宝石抢过来。"

那头叫莎琳达的大象向主角架使的史帝芬冲了过来，但已经解决燃料问题的史帝芬是无敌的，尤利斯架使着人型机械不断的和大象打转，最后绕到后面一顿海扁，大象彻底完蛋了。

"哈哈，这次是我赢了。"

"你竟然打败了我可爱的莎琳达，小鬼你等着，我会得到那块石头的。"

波鲁卡斯团长说完话后就逃走了，地下水道终于清静了。

"外面的世界…
那是个怎么样的地方呢。
这时候的我，
期待胀满着胸口。
可是在这前方，
有着无法想像的不得了的故事正在等待着。"

修理店的史塔布鲁爷爷在和尤利斯分开后怀着忐忑的心来到了镇长的官邸，镇长的官邸是一个巨大的别墅，很漂亮（别看这小镇并不大，这镇长的官邸可够气派的，都快赶上白宫了，看来镇长还不是一般腐败啊。）史塔布鲁爷爷在见到镇长后气愤的说

"尼德，你到底有什么事在瞒着我？"

"你知道事情的真相了？算了，有些事还是不知道的好。"

"尼德，你怎么会这样，当年的你可勇敢多了，我和你做朋友这么多年，你该不会不告诉我事情的真像吧？"

"好吧，这件事想再隐瞒也是不可能的了，我把一切都告诉你。在 15 年前，一个叫格里芬大帝的谜之支配者来到了这个世界，并把世界完全破坏了，地面上只剩下了我们帕姆布林库斯镇，他为什么要破坏世界没有人知道，但他保留帕姆布林库斯镇的理由却很简单，那就是寻找一块红色的石头，就是挂在尤利斯脖子上的那块，至于找到那块石头后要干什么，那块石究竟拥有什么强大的力量我就不得而知了。波鲁卡斯团长是格里芬大帝的手下，他来到镇上逼我找到那块石头。后来波鲁卡斯团长把我叫到他的马戏团，要我马上找到那石头，否则就把世界已经毁灭的事实告诉镇上的人。这件事让尤利斯偷听到了，我也不知道他怎么会出现在马戏团，波鲁卡斯团长看到尤利斯身上挂着的那块石头就是他要找的那块，就派手下对他进行了大肆追捕，大体情况就是这样。"

"原来是这样啊，我真不敢相信自己的耳朵。"

"虽然很难让人相信，但的确是这样。"

"那尼德，你以后打算怎么办呢？继续隐瞒下去，这对镇上的居民不公平，他们应该知到事情的真

相。”

“……我也不知道该怎么做。”

“你怎么能这么说，你可是这里的镇长啊，你有责任保护你的人民。”

“说的没错，我是个没用的镇长，我连我的人民都无法保护，我真是没用啊，也许我本来就没资格当帕姆布林库斯镇的镇长。”

“你真让我失望，你该打起精神来，让我来帮你出出主意吧。”

“……………………”

“对了，我们让黑石铁路复活吧。”

“要复活黑石铁路？”

“对啊，你关闭黑石铁路是为了不让市民们知道地面已经毁灭的真相，但既然你不想再隐瞒这个真相了，那么关闭黑石铁路也就失去了意义，如过重新开通黑石铁路，让人们到外面的世界去看一看，也许能找到解决事情的办法。必竟有希望总好过漫无目的的等待。”

“好的，那么我们就重新开通黑石铁路。”

尤利斯在解决掉大象后继续往地下水道深处前进，终于他来到了地下水道贮水池，离出口只有一步之遥了，尤利斯内心激动不已。就在这时波鲁卡斯团长架使着那个像蜘蛛样的机器人（只是身子像蜘蛛，头的样子像个小丑）再次出现了。

“哇咔咔咔，小朋友我们又见面了，让一切都在这里结束吧，你是逃不掉的了。”

“哇，是那天的小丑机器人！？”

“哇咔咔咔，快把红色宝石交给我，要是再敢反抗的话我会生气的，到时候万一一不小心把你杀了，你妈妈可是会很伤心的。好可怕啊，不是么？我都不敢再想下去了。”

“你真是不要脸啊，一个大男人这么烦，都说了不给你了嘛。”

“你竟敢骂我，要知道没有人敢违抗我的命令，你死定了，要知道等你死了之后可就没法后悔了，哇咔咔咔……（好恶心的笑声）”

波鲁卡斯团长架使的小丑机器人还算厉害，除了会用脚踩竟然会发射超大的跟踪导弹和小机器人，要对付它还真要动点脑筋。我们的主角举起小丑机器人放出的红球炸弹，然后狠狠的向机器人扔了过去，就这样这个可怜的家伙被尤利斯撤底报废了。

“不要啊，我最爱的小万圣节挂掉了，这不可能！”

只听嘣的一生团长的小万圣节爆炸了，地下水道又恢复了往日的平静，尤利斯又往前走了许久，

终于他走出了地下水道，来到了外面的世界。

“我第一次看到...
延续到遥远地方的天空，
真是漂亮极了。
可是这时候的我还没发现，
这个世界已经起了非常大的变化...”

我们的尤利斯走出地下水道后首先映入眼帘的是一个巨大的车站，还有一个极其漂亮的拱形大桥，这里的天是那么的蓝，山是那么的高，而且一眼望不到头，我们的主人公还是第一次看到眼前的这一切，他真是兴奋极了。正在这时一辆巨大的火车从不远处驶来，那巨大的气笛生让尤利斯赞叹不已。可是尤利斯没想到的是史塔布鲁爷爷竟在车上，列车停了下来，史塔布鲁跳下了车向尤利斯走了过来，说

“哈哈，没有被这巨大的火车吓到吧？它的样子是不是很帅？”

“这究竟是怎么了？黑石铁路不是已经被废弃了么？”

“这是我最爱的黑石一号，还有，我们的黑石铁路已经重新开通了，人们可以自由出入镇子。至于详细的经过等你上车后我再告诉你吧。”

“好吧，我还真想坐上去呢。”

尤利斯坐上了火车，黑石一号又重新开动了起来，在车上爷爷把事实的真像告诉了尤利斯。

“这个世界发生了什么事，
不写在这封信里妈妈你也知道吧。
听了史塔布鲁的话我虽然感到很吃惊，
但在听的同时我也渐渐理解了在我周围到底发生了什么事。
15 年前，世界毁灭了...
之后地上就只剩下帕姆布林库斯这个城市...
破坏世界的坏人，是一个名叫“格里芬大帝”的一样的支配者...
但他为什么这么做没有人知道。
那家伙之所以只留下帕姆布林库斯镇不破坏，
是为了寻找藏在城里的某个“石头”。
对，就是我挂在胸前的这块。
格里芬有个手下叫波鲁卡斯，
威胁着镇长在镇上寻找石头的下落。
波鲁卡斯发现石头在我身上后，
就一直追着我不放。
被破坏的世界...谜一样的支配者格里芬大帝，
那家伙想得到的不可思议石头。
就这样，我充满神密色彩的冒险开始了...”

第一章完

好了，剧情小说就先告一段落，下面是我对《暗黑编年史》系统的介绍及评价，希望能让大家对这款作品的系统有更全面的了解。

画面

《暗黑编年史》的画面相当出色，因为采用了卡统宣染技术，因次画面比当时发售的大部分游戏都高出了一个档次。也正是因为采用了卡统宣染技术，不管是男女主人公，NPC 还是敌人们，都是那么的可爱。在游戏中玩家不会看到令人感到恐怖的敌人，每个人都是那么的亲切自然。**游戏场景更是像童话王国般多姿多彩，有类似欧洲十九世纪六十年代的美丽城镇，有树木繁茂的热带雨林，更有一眼望不到头的大海，这一切的一切就仿佛童画世界一般，让人完全融入其中久久不忍离去。**

战斗与武器进化

本作的战斗系统十分简单，极易上手，而打击感在动作 RPG 上也绝对算得上是上乘。在《暗黑编年史》中，每个章节的剧情是以一个个谜宫组成的，每章的谜宫虽然玩法基本一致，都是探索谜宫打倒里面的敌人，并寻找通往下一个谜宫的钥匙，在满足从敌人身上取得钥匙通往下一个谜宫这一简但条件之外，如过满足了系统给出的特殊条件，玩家就会获得奖章（メダル），奖章可以用来购买珍贵的服装等珍贵的东西。因为每章谜宫的风格都截然不同，每章都会有新的景色供玩家欣赏，所以根本不会让人有重复的感觉。在谜宫里玩家需要像玩 ACT 一样操纵主角们使用板手，剑，枪等武器攻击敌人，但玩家不需要记住太多的出招顺序，更不需要很灵敏的反应能力，只要选择好武器后按〇键就能使男女主人公做出华丽的连击，更值得人称道的是游戏中还可以搬起该场景中的任意石头或箱子对目标敌人进行攻击。当在游戏中碰到比自己强大很多倍的大型敌人时，还可以选择让主人公架使机器人与之周旋，玩法多样，可以用很多种不同的打法对付同一个敌人，只有你想不到的，没有我们办不到的。

《暗黑编年史》和其他传统 RPG 还有一个明显的区别，那就是不存在升级这一设定，也就是说当主人公在谜宫内打倒敌人后并不会升级。当然这不代表玩家操纵的角色不会成长，角色的成长会在光谱合成系统（スペクトル合成）和武器进化系统（ビルドアップ）中得到充分体现。本作武器有十项基本能力数值，它们分别是攻击、耐久、炎、冷气、稻妻、风、粉碎力、退魔、ケモノ斩り、うろこ斩り，**攻击数值的高低会直接体现在武器的攻击力上，即攻击数值越高单下攻击对敌人的伤害就更大，耐久则关系到武器的使用时间，也就是说耐久值越高，武器的 HP 消耗的就越少，就可以用一管 HP 去消灭更多的敌人。****而其它数值则会影响到武器各种属性的强弱，利用属性相克原理，如果武器上某种属性数值高，而遇到的敌人弱这个属性，那么武器的攻击里会有加成，数值越高加成越大，而且效果相当明显。相反的如果敌人强这个属性，那么就算玩家武器的攻击数值再高也会出现打不动的情况，因此对不同属性武器的合理利用和合成什么属性的武器就变成了至关重要的大事。**游戏中玩家通过商店购买或谜宫获得的方式获得蕴含着这十种能力的道具（每个道具蕴含的能力和数值都不相同，有的珍贵道具带有多种属性，而且附带点数也很高）然后通过光谱合成系统把蕴含有特殊能力的道具光普化，之后和成在武器上，武器上的相应能立就会体升，当然每合成一次就要用掉一个合成点数。

玩家每打倒一个敌人后，敌人就会掉出蓝色的魔力光点（ABS），在游戏画面的有上脚显视着

武器的状态，红色槽表示武器的 HP 也就是磨损程度，当 HP 减为 0 后此武器便无法使用，只能通过使用特定消费道具使武器 HP 回复后方能继续使用。而 HP 槽下面的蓝色槽便是 ABS 槽，当武器吸收 ABS 到一管时，武器就会升级，武器每升一级，就能获得相应的"合成点数（合成ポイント）。"

在游戏中，玩家只要不断地对该武器进行光谱合成，增加武器的数值，当武器的基本数值到达规定要求时（不同武器对基本数值的测重点不同，比如说风属性强的剑就会对风的数值要求很高，其它数值的要求相对底一些，对一写与风属性相克的数值要求则更底）就会出现进化的提示。武器进化后不仅仅是性能更强了，外形，名称等都会发生变化，有的还会付加特殊属性，可以说是得到了一把全新的武器。当然在武器进化系统中，一种武器可以在进化中选择不同的路线，从而获得不同的武器。不过进化后的武器不能还原，因此选择路线时一定要想好该走哪条路，这样才不会后悔。**当然游戏的商店里出售一些基本武器，玩家可以买下来进行升级，但这需要大量道具和合成点数，相当浪废精力，因此建议玩加集中精力对男女主人公固有的四件武器进行升级，只要合理进化，这四件武器足已应服游戏中出现的所有敌人，也会让攻略变的更加轻松。**

本作的战斗系统和武器进化系统构成了本作的主干，但本作的乐趣并不仅在此，游戏中的若干系统和许许多多的迷你游戏都会让玩家大呼过瘾，当然这些系统与正常攻略，获得贵重道具都是密切相关的，他们在游戏中的重要性丝毫不压于战斗系统和武器进化系统，下面我就挑几个最有代表性也最重要的系统向大家介绍一下，希望大家能对这款伟大的游戏有更全面的了解。

立体模型系统（ジオラマシステム）

在游戏进入第二章よみがえる大長老，主人公结识了七个小矮人后，小矮人们就会开出他们引以为豪的超级建筑用机器人，立体模型系统就可以使用了。在上面的剧情概要中大家都知道了，男主人公身上的红色宝石（大地之石）拥有穿越时空到达 100 年后未来世界的能力，而女主人公莫妮卡（モニカ）则拥有传说中的蓝色宝石（月之石），拥有回到 100 年前世界的能力，因此玩家可以在时空传送点（タイムワープ）随意进行时空转换。所以只要玩家在 100 年前的世界中修建相应的建筑，那么未来世界就会受到影响随之发生改变，游戏中的大部分剧情都是通过在过去的世界建造模型，使未来发生变化而向前推进的。《暗黑编年史》的立体模型建设系统非常自由，在建设过程中玩家可以转动手中的手柄从任意角度查看自己建造的房屋，而能建造的建筑有教堂，货摊，围栏等等应有尽有，玩家可以按自己的喜好布局这些建筑物，体会房屋建造的快感。在建造之前我们必需要得到模型石（ジオストーン），模型石分散在谜宫中，当玩家获得模型石并拿回到建筑用机器人上进行分析之后，就会出现一些新建筑物的图纸，用这些图纸建造出来的东西通常就是改变未来所必需的东西。当然光有图纸还不行，玩家还需要通过在谜宫获得或商店购买的方式取得建筑材料，这样才能建造房屋。玩家还可以请 NPC 到建造好的房屋里居住，当然请 NPC 到特定的房子里去的话未来也会发生变化的。**当玩家根据提示建造好相应的建筑后，系统就会提示玩家未来世界发生了变化，玩家来到未来世界世界后就会有新的剧情发生，因此我们在玩《暗黑编年史》的时候只要遵循走谜宫走到无法前进的时候就回来盖房子，盖完去未来发生剧情，再回到现代继续走迷宫的基本思路进行攻略，一般都不会因为发展不了剧情而卡住。**

照相系统和道具发明系统（アイテム发明）

当游戏进行到第 1 章外の世界へ的时候，玩家可以从好朋友东尼（ドニー）手里得到一个相机，然后玩家就可以把游戏里所能看到的任何事物拍下来，我就喜欢拍 PLMM，见一个拍一个，有很多还是从特殊角度拍的（我承任我很邪恶），更有意思的是玩家在给某些特定 NPC 拍照的时候 NPC 会摆出酷酷的 pose（武器店的大胸 MM 摆的 pose 那是相当美啊）。当然我们不光能拍人拍

景，就连关底的 boss 我们都能拍，拍出来的收藏价值那可不是一般的高。

当玩家拍摄照片时，如过听到相机响起清脆的丁冬声，这表示你拍到了可以做发明原料的物品，同时这张照片上会有一个黄色的灯泡（灯泡上有红点的照片是珍贵照片，要发明出强力道具或武器基本都会用到珍贵照片，当然要拍到珍贵照片绝非易事，有些照片所在地实在难找），以表示与其他照片的区别。相机里只能存放 30 张照片，但我们可以把照片存入相册，这样的话想收藏多少珍贵的照片都没问题了。

进入つくる中按新规发明，选择 3 张可以做发明原料的物品的照片进行发明，成功后新的物品会出现在发明品一览里。当然靠瞎蒙是发明不出多少东西来的，有些发明品所用的物品可以从 NPC 口中知道，如过你放进去的照片有两张是正确的那么系统也会给你相应的第三张照片的提示。发明出物品后不代表玩家拥有了它，我们还需要从谜宫或商店得到制造这个物品所需要的材料才能把这个物品制造出来。本作中能发明的东西实在是太多太多了，主角们用的武器和穿的衣装，机器人升级改造用的配件，各种各样的道具等等等等多的让人头晕，其中可以发明出机器人升级改造用强力武器这点尤其重要，因此照相系统和道具发明系统应该引起玩家的充分重视。

其他

除了上面介绍的几大系统之外，本作还有斯菲达高尔夫和赛鱼两大迷你游戏，斯菲达高尔夫只能算是一个小游戏，游戏方法有点像大众高尔夫，易上手也极为有趣，但无需为这个小游戏特意花上太多的时间。而赛鱼就完全不同了，这个小游戏很耗时间，算是游戏中的游戏，地位就相当于《最终幻想 X》里的水球，人只要深入的玩进去就会被深深吸引，欲罢不能。当然不喜欢玩的人也无需担心，赛鱼成绩的好坏不会影响游戏的正常进行，也不会影响强力道具和强力武器的获得，这一点 LEVEL5 做的很不错，不会因为玩家是钓鱼苦手而无法得到某些强力物品。

音乐及《time is changing》

当然一款伟大的游戏必需拥有天赖般的音乐，而《暗黑编年史》显然做到了这一点。由于游戏背景音乐由光田康典，西浦智仁等诸多实力派音乐人倾力打造，因此不管是战斗音乐还是场景中的背景音乐都是那么乐耳动听，时而欢快时而忧郁又时而壮阔，更令人称道的是每个场景的背景音乐和该场景结合的是那么的天衣无缝，让人感觉十分清新自然。也许你在玩《暗黑编年史》的时候只是感觉音乐的旋律很优美，不过没有什么特别，但当你在玩过暗黑后再去玩别的游戏，你就会深刻体会到这款游戏的音乐是多么的动听，而其他游戏的音乐在《暗黑编年史》那优美的配乐下显得那么苍白无力。毫不夸张的说，就算你从来不玩 RPG，也不想接触 RPG，就算只是为了那好似天赖的音乐你也该常试一下本作。

最后我再来说一下《暗黑编年史》的主题曲《time is changing》，不知是不是巧合，PS2 上我最喜欢的四首游戏主题曲分别是《月恋花》《time is changing》《素敌だね》和《忘记如何飞翔的小鸟》，而这四首歌对应着我最喜欢的四部 RPG《最终幻想 X》《影之心 2》《暗黑编年史》和《星海传说 3》，如果让我从这四首最喜欢的主题曲中挑选一首最爱的，我想我会选《月恋花》和《time is changing》这两首，因为这两首好似天赖的歌实在是太美了，而且歌手把这两首歌演义的如此完美，我实在说不出孰优孰劣。的确，《time is changing》太美了，当游戏续章结束，主人公说完那一段经点的台词后，镜头对准夜色渐浓的天，Dark Chronicle 的标题出现，《time is changing》那攸扬的旋律在此时响起。我不知到大家在听这首个的时候有什么感受，但我看着那好似童话般的画面听着天赖般的歌感动的许久说不出话来，这种感动不压于当年地一次

玩《樱大战》时给我的感动，没想到能在 PS2 上玩到一款如此伟大的游戏。

我爱游戏，更爱握着手柄是的感觉。如过你问我最爱什么季节我会回答喜欢冬天，因为我喜欢雪，喜欢下雪的感觉。我还喜欢冬天的冷，我喜欢在某个冬天雪后的傍晚独自一人外出，来到自己熟悉的马路边，看着一辆辆从我身边经过的车，或许有些凄凉，但我喜欢这种感觉。还记得玩《暗黑编年史》的时候是在一个冬天，那个冬天很冷，每个星期六我总是在下课铃响后第一个冲出教室，骑上自行车向家的方向跑去。回家后坐在椅子上一玩就是一个下午，玩累了倒一杯热水到窗户边看着窗外，偶而碰上下雪的时候看见无瑕的雪花一片片掉落在地上，很美，真的。那时候看着自己玩游戏的卧室是那么亲切那么舒服，如今离开家了，放假回来看着这个熟悉的卧室反而产生了距离感，而每当想起玩《暗黑编年史》的日字我总会会心的一笑，想起那个卧室，想起桌子上摆着的 TOSHIBA 电视，想起那首《time is changing》。这也许就是我为什么在玩过这款游戏四年后的今天还依然爱她（《暗黑编年史》）的原因。

时过境迁，虽着时间的流逝，你爱的人离你而去，你的朋友为了梦想去外边闯荡从你身边消失不见，再后来你也为了儿时的梦想在外闯荡，再后来你会发现当初说的豪言壮语早已无力实现，你的思想早已发生了变化，你已不再是过去的你。多年后当你回到自己熟悉的故乡，你会发现曾经那个你再熟悉不过的城市已经变的面目全非，你早已不再属于这个城市。又过了很多年，你的亲人离开你去了另一个世界，你很悲伤，一个人过着没有目标漫无目地的日子，最后在一个深秋的午后轻轻的闭上了眼睛，告别了这个世界，或许还带着一丝牵挂。你从这个纷扰的世界上走了，但世界不会因为你而改变什么，走在大街上的行人依然匆忙，咖啡厅里的情侣们依然那么的甜蜜，公司里的白领依然忙碌，天上依然还在下着雪……………










40/48
36/36
36/36
ハロウィーン



直到今天我仍时不时的打开随身听来听这首永恒的《time is changing》，这早就成了一种习惯，在文章的最后我把这首由矢野千代演唱的来自天赖的歌曲的完整版歌词献给大家，希望没有听过的朋友可以找来听听，也许你会因为这首歌而爱上这个伟大的游戏。

Time is changing
词：Mike reagan
曲：西浦智仁
演唱：矢野千代

I'll take chances,racing time
Re-writing the book
For all to see
On my own,I can ride the winds of change
To heal a broken time,a broken world

In the dark
A candle is the sun
To light our way back home
It's a dream
It's a hope
That one day we'll be free
Give me strength to open up the door

Only the strong ones

Can stand the test of time
Caought in between these two worlds
Finding our way
The sun will rise
To pierce the sky
When this wonderful world
Start to shine

This timeless journey,far from home
I gave it all up
To make a change
Sure and strong,I will fight for what is right
To make a better place forever more

Though the door
I feel our freedom burn
With the light of a thousand suns
We will stand
We will fight
And break through these walls
With the strength and fire in our soul

Only the strong ones
Can stand the test of time
Caought in between these two worlds
Finding our way
The sun will rise
To pierce the sky
When this wonderful world
Starts to shine

When this wounderful world
Starts to shine

将绘画艺术转化为游戏的一次可贵尝试：评《无限回廊》

♂○●○♀

Nic Kelman 在《视频游戏艺术》一书中谈起过游戏的画面表现风格的来源，他认为作为较晚出现的一种媒体，游戏在画面表现风格上，除了力图准确重现真实世界外，一直也在力图模仿动漫和卡通的风格。这样的论断是否准确并不那么重要，有趣的是他在紧接着这段论述之后提出的一个问题，大意是：随着游戏机硬件机能的不断进展，游戏所能表达的画面风格也会越来越多，将来会不会出现模拟梵高的画作那样的风格的游戏画面？

虽然打着印象派或者抽象派旗号的画面风格的游戏还没有大量出现，越来越多越来越精美的卡通渲染风格画面的游戏却证实了 Nic Kelman 所提出的问题的现实性。游戏确实可以，也正在越来越高水平的模仿绘画艺术的各种风格，《Okami》便是一个突出的例子。游戏的创作者们在浩瀚的绘画艺术殿堂里寻找自己的要模仿的目标，并结合自身游戏内容的特点将那些绘画艺术的魅力表现出来。《无限回廊》便是这样将经典绘画艺术转化为游戏内容的一次可贵尝试，游戏所模仿和重构的目标，是以 Escher 作品为代表的"不可能构图"系列画作。

==

《无限回廊》，索尼在去年的 E3 展会上公布的一款创意小游戏。索尼期望这款作品能给自家主机增加一些简单轻松而充满单纯的乐趣这样的形象。现在游戏的完成版在 PSP 和 PSN 上发售了，确实，这是一款极其简单而单纯的游戏，然而真的要玩起来，玩顺手，却不是那么轻松的事情。在三维空间里不断旋转变换着视角的线框图时时刻刻都在挑战着玩家的眼睛和大脑。如果你在《无限回廊》的世界里被各种各样的主观"行为"折磨得晕头转向了的话，不妨让我们放下手柄，停止思索，让那个木偶小人静止在思考状态不去理他，纯粹的从视觉艺术的角度，品味品味这款另类的解密游戏。

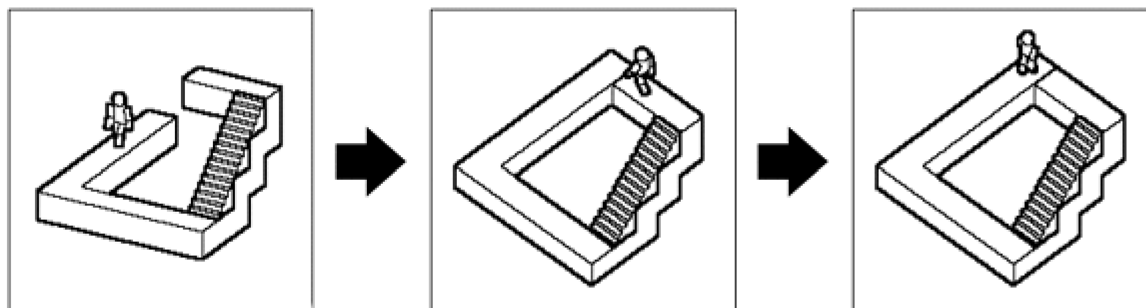
无限回廊这个名字听上去很有韵味，然而这个艺名的背后还有一个更严肃也更加冗长的学名："互动视觉错觉：物体方位环境的坐标系统"（Interactive Optical Illusion：Object Locative Environment Coordinate System）囧，不要怪我，我也不喜欢这样拗口的名字，所以我保证在下面的文章中这一长串奇怪的学名不会再次出现。这是游戏的作者给游戏引擎起的名字，这段可以运行在 Windows 下只有 186KB 大小的程序提供了和游戏中工厂模式基本相同的功能。本质上，这是一个根据三维空间结构在特定视角的二维投影形象来确定结构之间的连通关系的软件。这依然是一句相当拗口而别扭的解释，游戏中，作者用了"主观行为"这样的词汇来作描述：主观移动，主观着地，主观存在，主观不存在和主观跳跃。这五种主观行为的组合应用也就是无限回廊这款游戏的全部游戏机制的基础。游戏中并没有再去详细区分这五种主观行为的不同，但仔细观察就很容易发现，我们可以明显的把这五种主观行为分成两类：

第一类，主观存在和主观不存在。主观不存在可能是这个游戏里最容易理解的机制了，看不见的东西就当不存在了，这很自然，用起来也最简单。主观存在是一种基于生活常识的判断，看上去像是连贯的东西不会因为中间某一段被遮挡而被认为是断裂了。在某些情况下这也可以理解成"缺口"的主观不存在。用俗话说，这两个主观行为就是"想当然"，用成语说就是"掩耳盗铃"。如果你用心观察一下游戏中所有用到主观存在和主观不存在解密的地方，在这两个机制发挥作用的时候，在这两个机制发挥作用的那个局部，无论你怎么旋转视角，你在屏幕上看到的图形都不会出现视觉错觉，都不会出现和现实可能性冲突的构图。

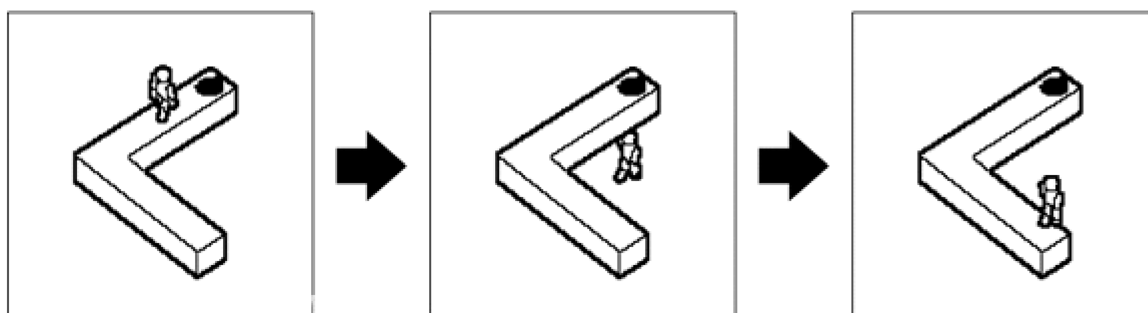
这两个"不会出现"把主观存在、主观不存在和其余的三个主观行为区分了开来。其余的三个主观行为，

当它们的机制在游戏中发挥作用的时候，必然伴随着视觉错觉或者和现实可能性冲突的构图的出现。下面，我们就来看看另外三个主观行为的表现。

第二类，主观移动，主观着地和主观跳跃。



这幅图说明了主观移动的产生时所伴随的视觉错觉和不可能的构图。阶梯是上升的，这样从三维空间看来，终点必然高于起点。然而在合适的观察角度下，终点和起点似乎连接在了一起。事实上，此时此刻，它们只是在屏幕这个投影平面上彼此靠近，在纵深的方向上它们可能相距很远（一个简单的类比是夜空中的繁星，它们彼此离去地球距离都有不同，但在我们观察者看来，它们似乎都是镶嵌在同一张天幕上），是视觉的错觉让我们误以为这个结构的首尾彼此相联了。此时仔细观察这个构图，大家都会发现这条路线是如此的别扭，小人一方面在不断的上升，一方面却又不断的回到起点的高度。这是一个现实生活中不可能构造出来的几何形。

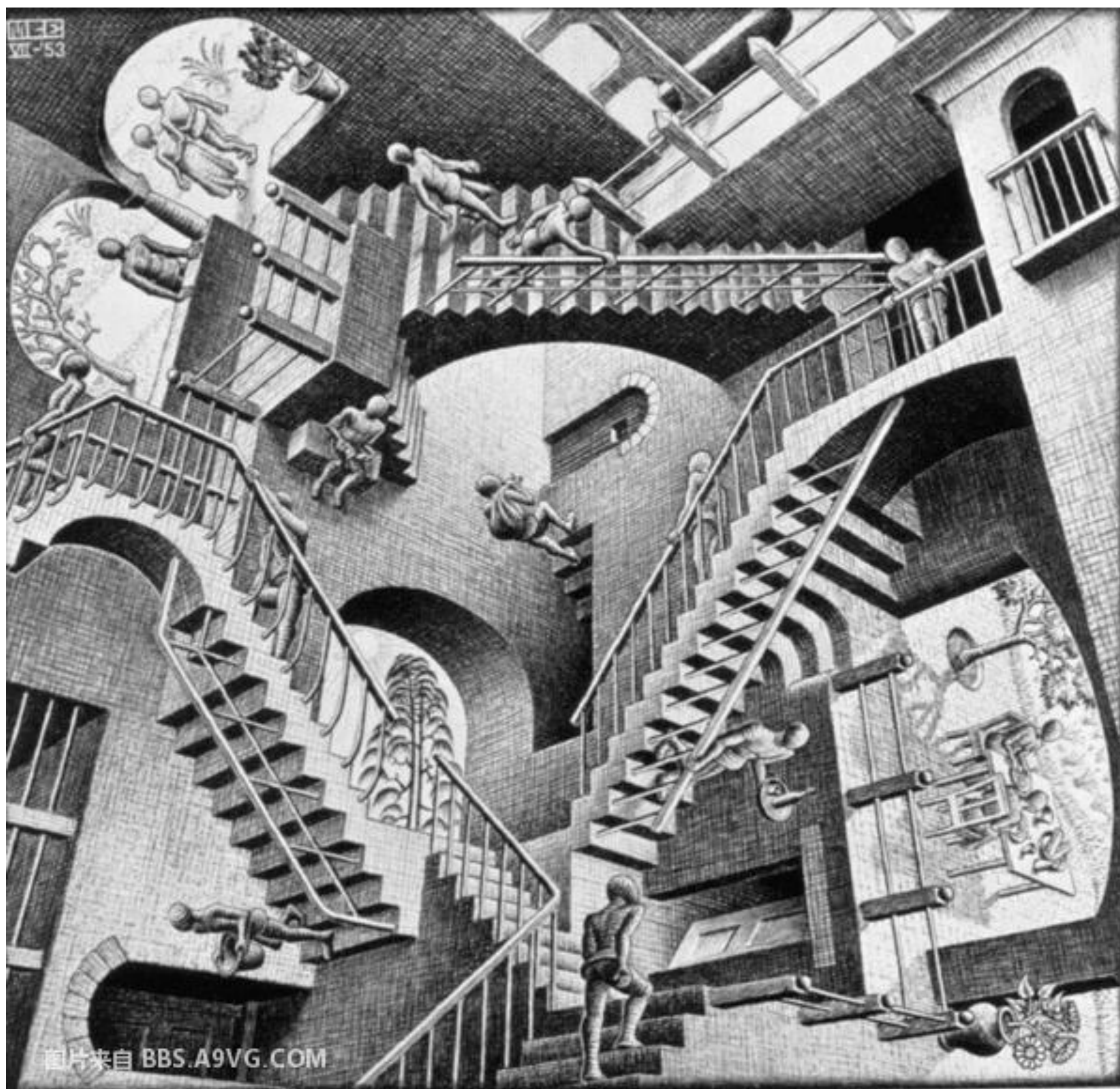


主观跳跃和主观降落的本质是一样的，只不过是运动方向的顺逆。观察上面这幅图，在经过了一次的曲折之后，这个几何形的终点已经在水平方向上和起点隔开了一段距离，而没有任何的高度上的差距，但却可以"主观"的接受从起点条上来的小人（或者反过来小人落下去）。这同样也是一个明显的视觉错觉。这里没有任何你看不见的东西，但观察者却很难对面前的构图做出清晰的空间关系的判断。事实上，主观跳跃和主观降落等于说：可以在起点和重点之间用一个垂直的柱子把它们联系起来。如果我们试图这样做，新添加的垂直的柱子会怎么看怎么扭曲，因为它也是一个现实生活中不可能存在的构图。

主观移动，主观着地和主观跳跃所依赖的视觉错觉和"不可能构图"是无限回廊这款游戏的灵感来源，也是这个游戏的冗长学名所要描述内容。下面，我们就来看看历史上的艺术家们曾经创作过的类似构图。你会发现《无限回廊》的关卡设计和这些艺术品之间的惊人相似性。

==

谈到不可能构图的视觉错觉，M.C. Escher 的名字当然是要首先被提及的。这也是游戏引擎作者在自己的主页上直接提到的名字。这位来自荷兰的著名艺术家在其创作生涯中为世人留下了许多杰出的作品。其中很重要，也是为他赢得了重要声誉的一类，便是基于"不可能构图"的创作。下面这幅名为《Relativity》的作品便是他最著名的代表作之一。

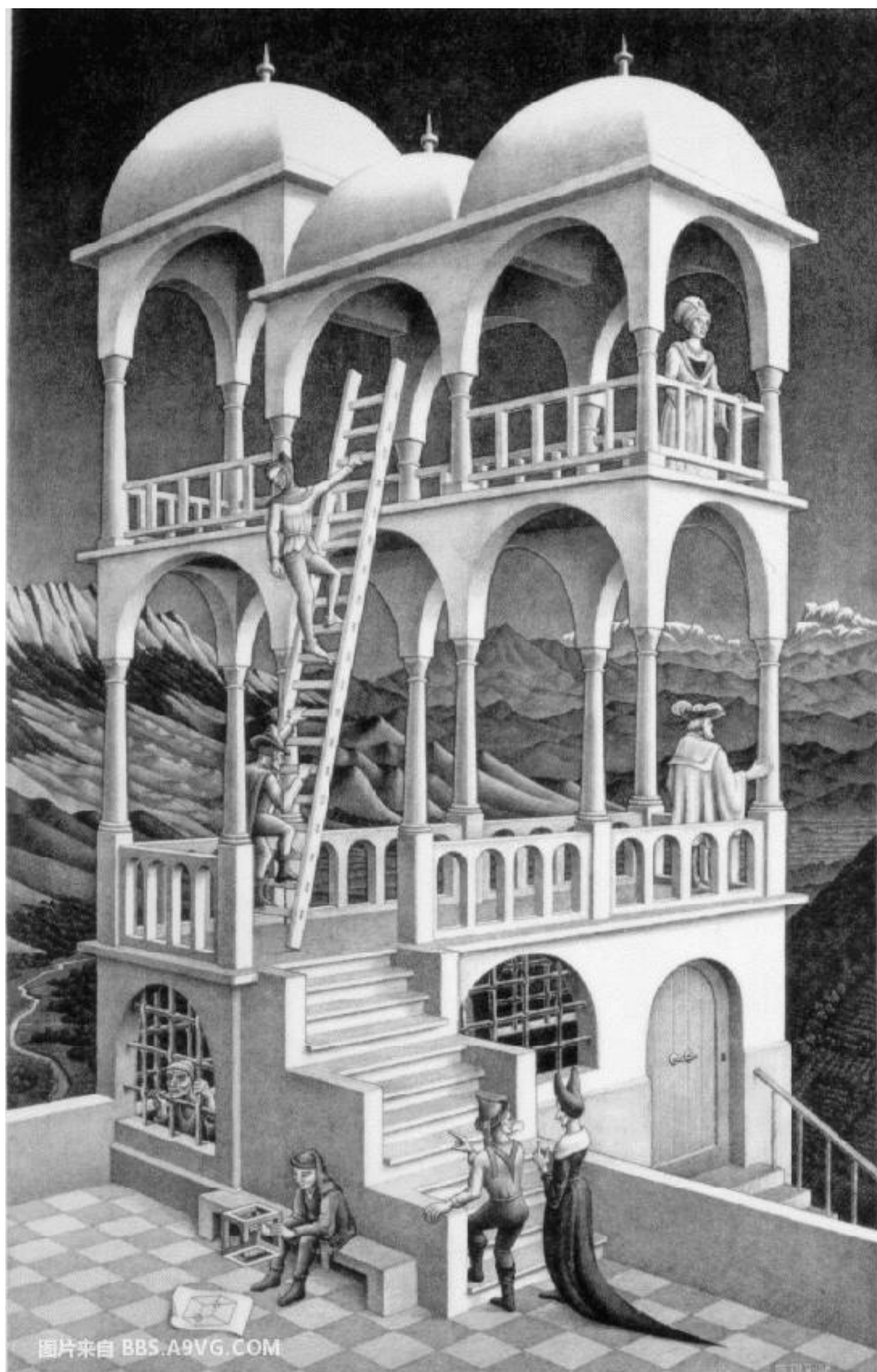


这幅石版画创作于 1953 年。画中的每个阶梯都有两种行走方式，对应三维空间中两个不同平面上的重力方向。最直观的反映出这种"不可能"的特性的，是画面正上方阶梯左侧的两个小人，他们行走于同一个阶梯的同一个面，朝着同样的方向，但在不同的重力环境下去观察，会发现一个是在延阶梯上升，另一个则在下降。值得注意的是，版画这样的艺术作品一旦完成就无法再去改动，观赏者只能从静止的画面中体会作者的思想。Escher 用十几个运动着的小人的形象将"循环阶梯"在不同重力方向中的主观感觉（也就是《无限回廊》中同一个几何形在不同视角下的主观形象）同时展示了出来。画面乍看充满了矛盾，细细体会，每个错觉形成的背后又都有着明确的原因。无限回廊则是利用了游戏的互动特性，让玩家通过旋转视角来自己搭建类似的错觉构图。

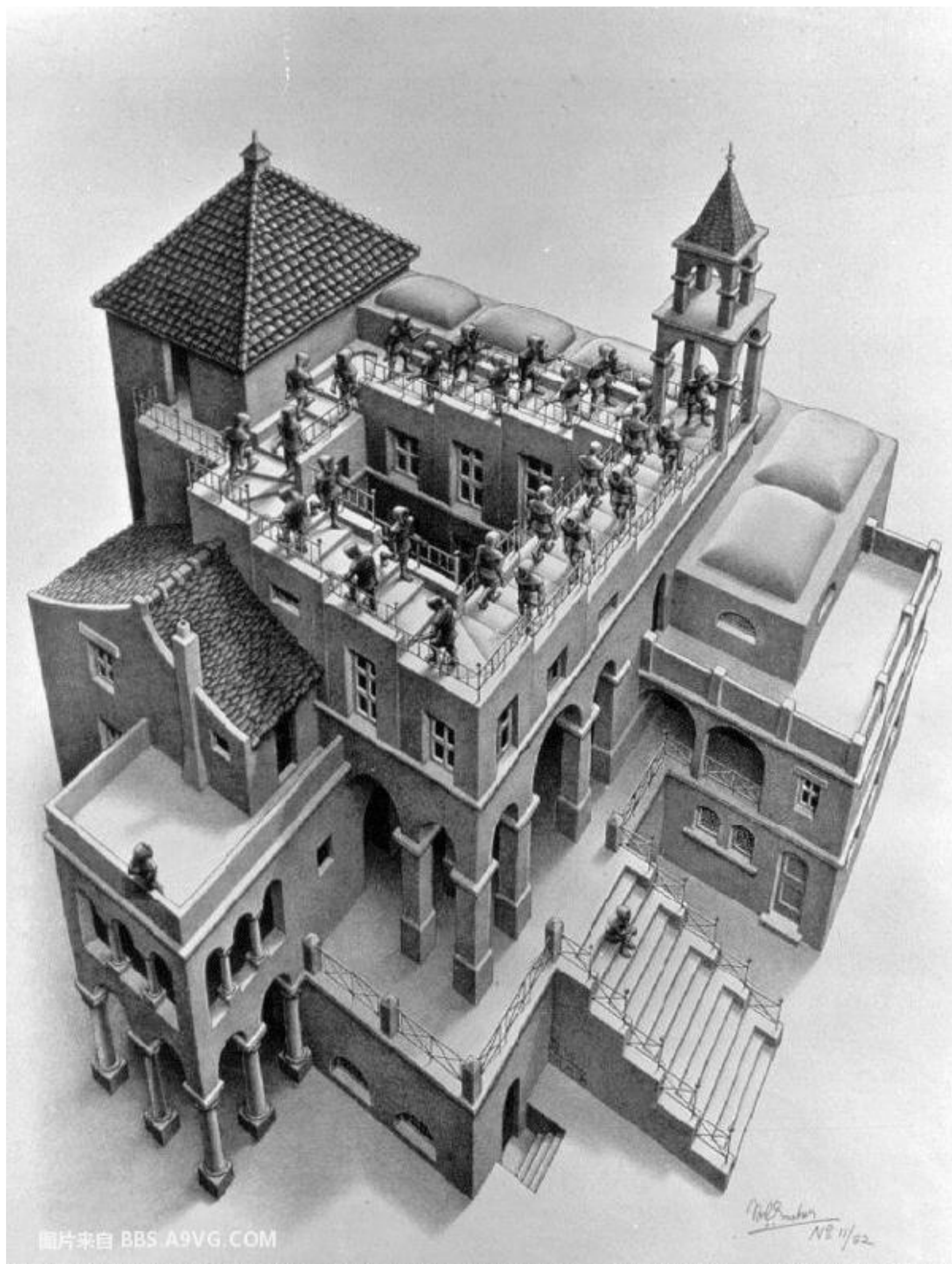


上面这幅版画创作于 1961 年，名为 Waterfall。我想所有《无限回廊》的玩家再来看这幅名画，都会第一时间的想到"主观着地"这条游戏规则。画中的瀑布水流就是游戏中小人"主观着地"时下落的路线。除了明显不可能的水流路线之外，画面中支撑水槽的柱子也都是"不可能构图"。首先这个水槽应该是在平面上延伸的，根本没有高度差可供立柱去支撑，其次，立柱支撑的顶点和基座也不处在同一个垂直方

向上。主观着地和主观跳跃的路线都在这幅画中被艺术的描绘了出来。



如果你觉得《Waterfall》还并没有很好的诠释“主观跳跃”的意味，那么这幅创作于 1958 年的《Belvedere》应该可以补充性的说明问题。唯一的缺憾是，图中的人物是通过搭放梯子来爬到根本不在自己上方的平台上。图画中的两层楼的平台给观赏者的感觉始终在平行和垂直这两个不可能同时共存的相互关系之间游移。前后交错的廊柱更加令画面中前后左右的透视关系让人捉摸不定。



《Ascending and Descending》，1960 年的一幅作品。《无限回廊》中"主观移动"的规则便是这幅画的游戏角度的概括。画中的小人们在一个连续不断的上升（或者下降，取决于行走方向）的连环阶梯中永远的行走，从起点回到起点。随便取一个拐角处作为小人行动的起点，当小人依次走完四段上升（或下降）的阶梯之后，最后还能回到起点处的那一步，就是无限回廊中所谓的"主观移动"。同样，熟悉了游戏的玩家应该可以立刻想到如何旋转视角打破这个错觉，但在画面中，占去大量面积作为支撑的建筑物的存在强化了错觉的效果，更直接展示了"不可能构图"的艺术效果。

Escher 的这几幅经典作品完全的涵盖了《无限回廊》中主观移动，主观着地和主观跳跃这三个基于视觉错觉和"不可能构图"的游戏规则。《无限回廊》的作者从这些作品中得到启发，并将这些画作的核心

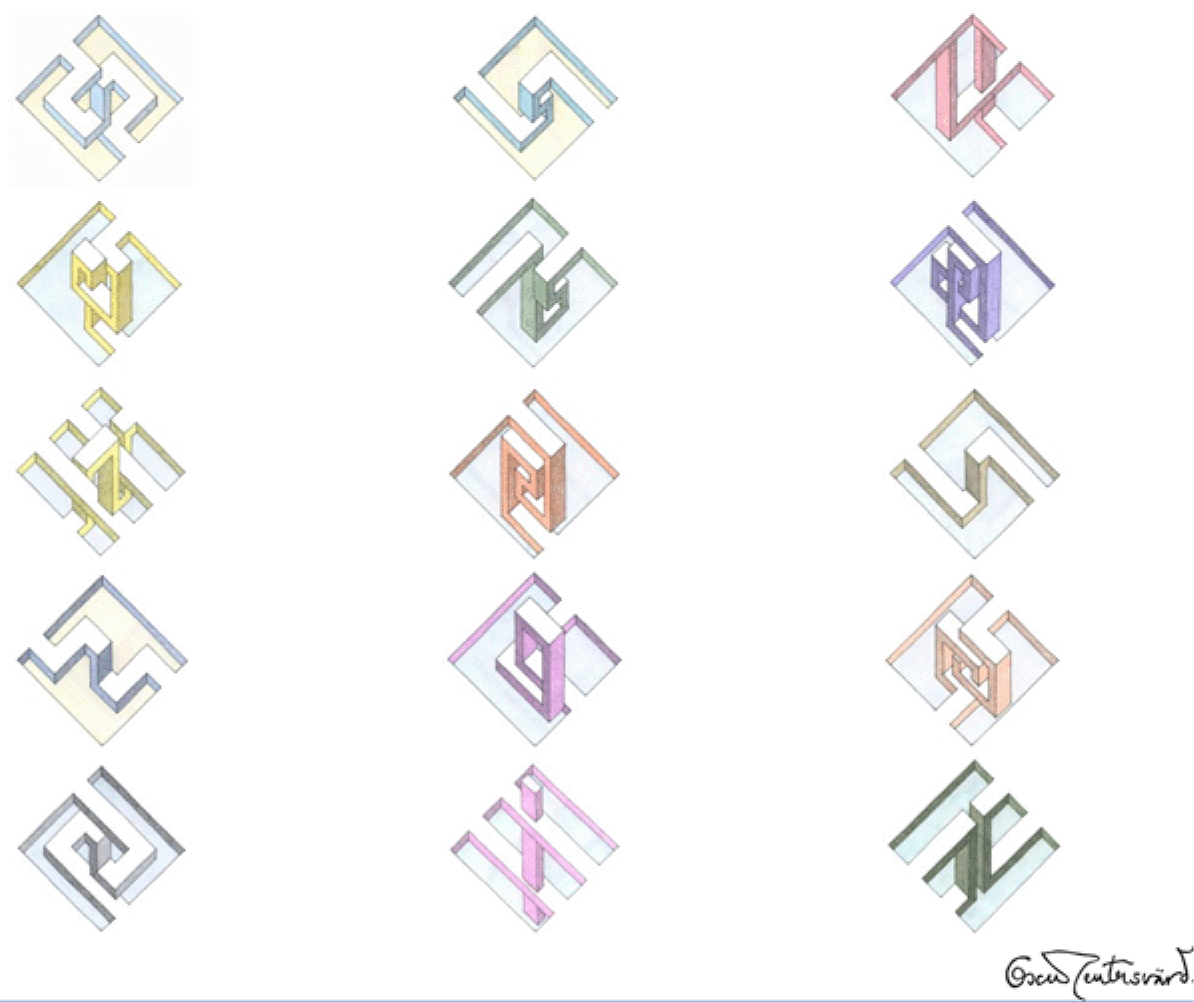
内容复制过来，用交互程序的方式在游戏机上再次表达了出来。《无限回廊》的创意之处正在于此。游戏的开发者通过一个极其简单的算法小程序，在电脑的虚拟世界里模拟出了这种由于特定视角下的观察者错觉所造成的不可能构图。让玩家可以亲手把玩这些稀奇古怪的几何构型，以通过帮助小人（你可以发现游戏中的小人形象和 Escher 版画原作中的小人是多么的类似）在不可思议的结构上行走移动的方式，向大家展示了“不可能构图”的错觉魅力。

Escher 的作品大都有一定的建筑绘画作为充实构图的内容，不可能构图确实是那些作品的中心但不是画面的全部。《无限回廊》则不同，《无限回廊》中的游戏画面完全就是简单的几何构型线框图。从这个角度看，《无限回廊》还没有完全模仿 Escher 的艺术风格。在游戏的关卡设计中，早有一些作品采用了不可能构图作为基础，比如《Knight Lore》，《Solstice》，以及著名的《大菠萝 II》。但这无碍于《无限回廊》的原创性，毕竟这是第一个要求玩家自己来创造不可能构图并以此为基础解迷而不是仅仅去欣赏这类视觉把戏的游戏。

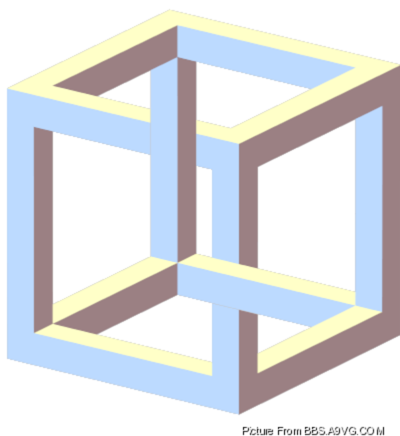




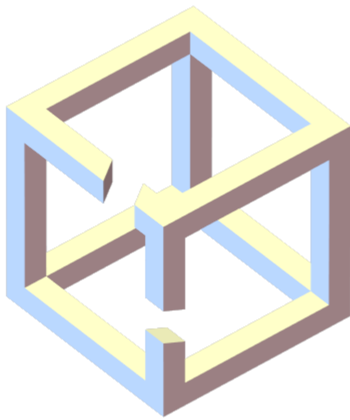
除了著名的 Escher 以外，还有另外一位同样专注于不可能构图的艺术大师：Oscar Reutersvärd。虽然这个名字并没有被无限回廊的作者在其主页中提到，但他的作品可以是《无限回廊》关卡设计更加直接的素材来源。Reutersvärd 的作品并没有什么过多的背景修饰，往往就是最简单的几何构型，加上少许着色。比如下面这些图片。它们是不是看上去就像是无限回廊中的某些关卡，或者关卡的一小部分呢？而且，在他的作品中，几何形的交错遮掩也隐含的提供了‟主观存在”的要素。这是上面的 Escher 作品中没有涉及的一个方面。



看下面这个四方形的框子。怎么看怎么不对劲，这个框子也是一个"不可能构图"，中间交错的部分违反了透视的原则。

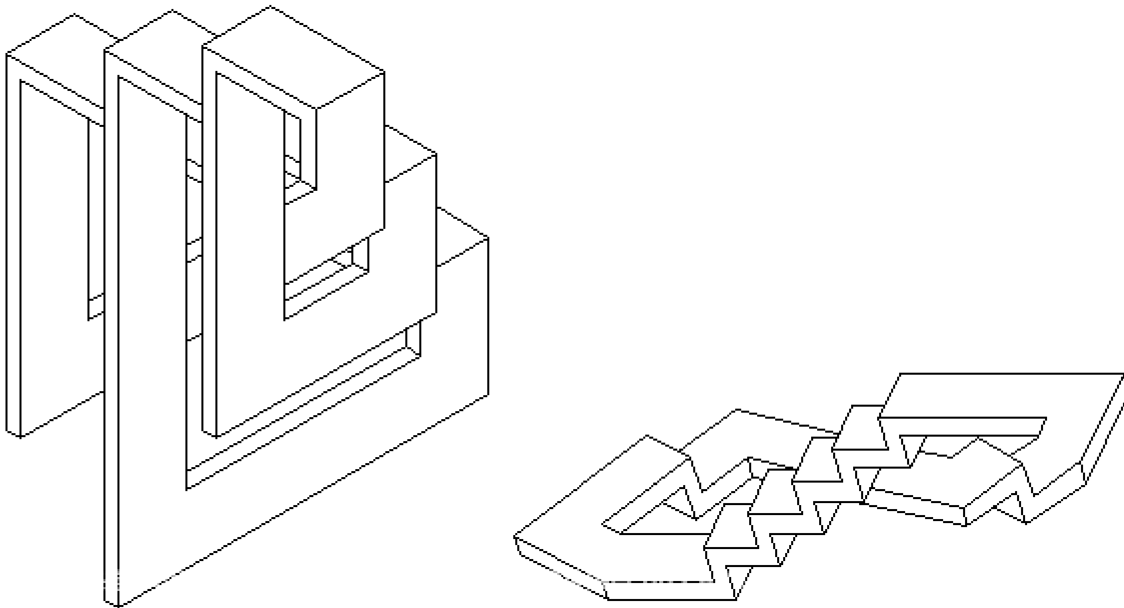


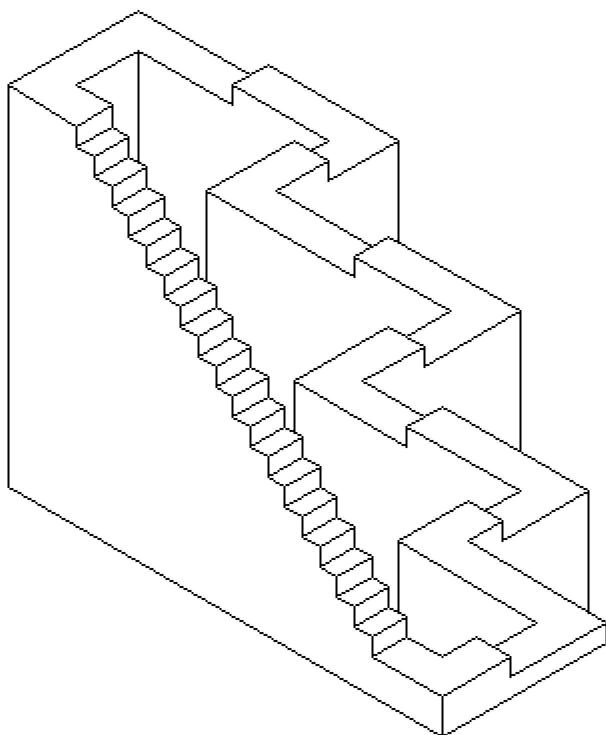
然而如果我们把这个框子稍微旋转一点角度再看：

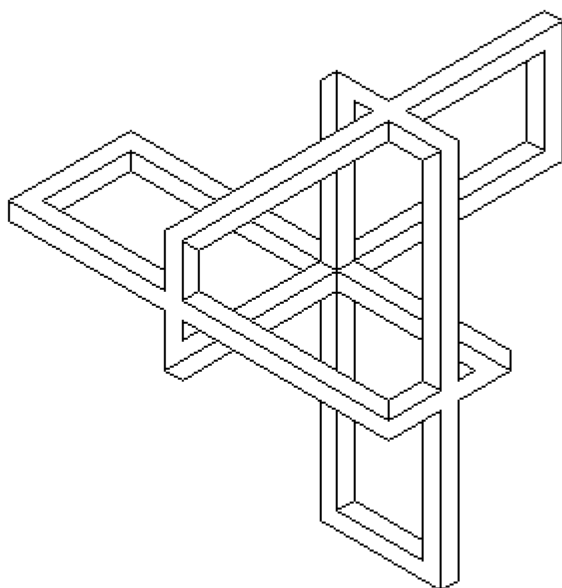


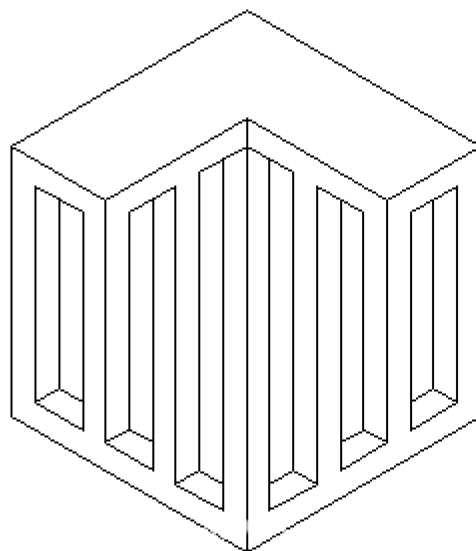
原来，前面的框架上有两处缺口，导致了直接可以看到本来应该在后面被挡住的部分，背景填充了前景的缺口。但在第一幅图的观察角度，我们想当然的认为断裂的线条是被交叉的线条遮挡住了，因为连续的框架更符合我们的常识经验。这也是一种"主观存在"。不过这样的"主观存在"在无限回廊游戏中似乎没有被使用，简单的说，缺口必须在遮挡物的背后才会被判定为"主观存在"，而透过缺口看到后面的"填充物"并不能触发"主观存在"的判定。所以在无限回廊的游戏中，"主观存在"这个游戏规则并不会导致"不可能构图"的出现。

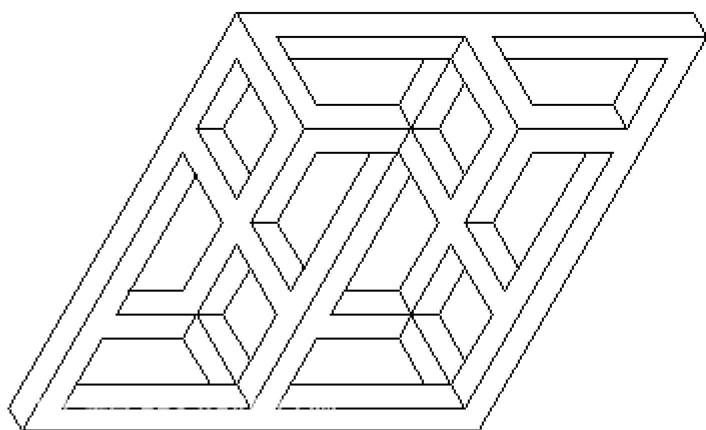
类似的作品和艺术家还有不少，如果你很喜欢无限回廊的工厂模式，那么这些有趣的图片也许可以成为你设计属于自己的关卡的灵感来源。

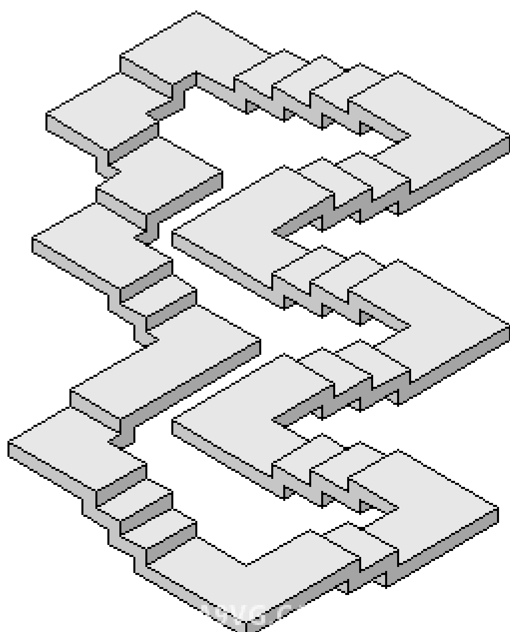


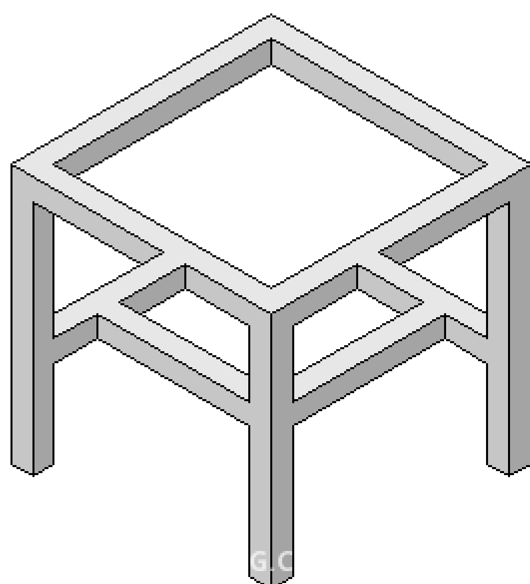


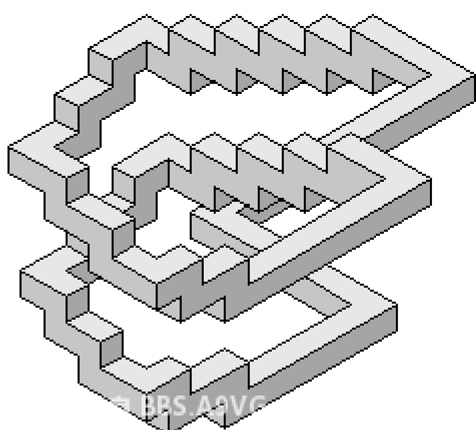


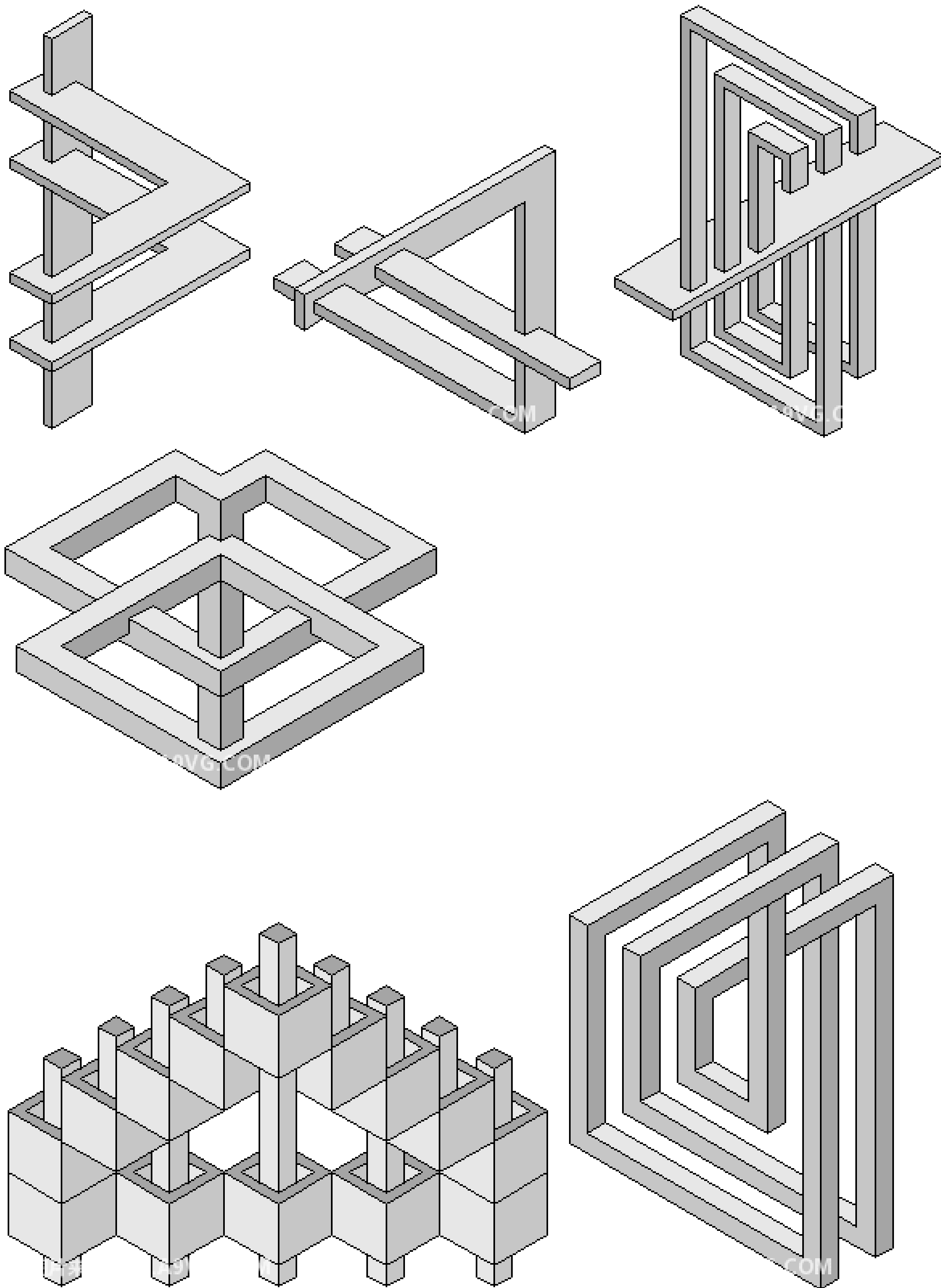










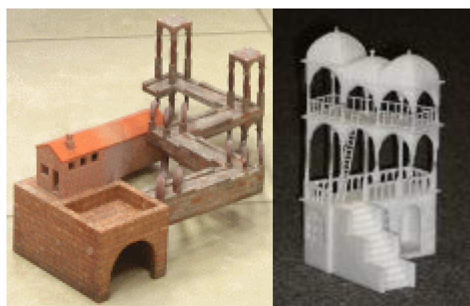


==
======

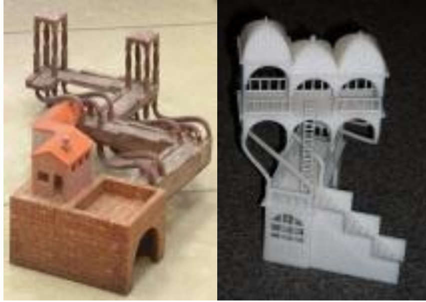
人们早已开始探索在现实世界中通过视角转移来重现这类不可能构图的可能性。比如下图中这个三角形雕塑。乍一看似乎平淡无奇，仔细看看这张照片，你会发现这其实是一个不可能的三角形，本质上和循环阶梯是类似的。图片并没有问题，你去到澳大利亚 peth 也可以拍下同样的这样照片。问题就出现观察的角度上。



这是换个角度再看同一个雕塑，原来这个雕塑的原理和无限回廊是一样的，都是利用了特定观察视角造成的视觉错觉。如果你放一只蚂蚁在这个雕塑上，让它爬到顶端，从某个角度看过去，你是不是会期望它能像无限回廊里的小人一样做出‟主观移动”呢。我们再回到文章前面提到的 Escher 的那几幅著名的画作。虽然常识都告诉我们那些图中的建筑是不可能被造出来的，但还真的就有人要挑战一下这个‟不可能”的难题。他们还真的成功了，比如下面这两个模型：



两个模型分别基于《Waterfall》和《Belvedere》。从照片中的角度看过去，几乎是完美的重现了原画中不可能的几何形态。但你只要稍微转转镜头，模型扭曲的那一面就原形毕露了：





上面是一个用乐高玩具搭出来的《Ascending and Descending》画作中的建筑物。正如你所预料的，稍微扭扭头，阶梯就不再连在一起了。而如果你从正上方俯瞰......



上面这些模型的制作者利用了和无限回廊一样的思路来解决问题：选择特定的观察视角。模型更容易被看出破绽，即使在最完美的角度。因为现实世界中的光影效果会在扭曲的物件结构上反映出来，比如《Waterfall》模型中的那些弯曲的柱子。而无限回廊则完全没有这个问题，纯粹电脑生成的线框图世

界中，错觉被突出的更加完美。

===

希望上面这些似是而非的图片没有像游戏本身一样让你看得晕头转向。不过还是让我来总结一下到这里为止我对《无限回廊》游戏的看法：这是一款以绘画艺术中"不可能构图"为模仿基础创作的游戏，在游戏世界中重现类似的画面并非首创，但利用"不可能构图"的空间错觉作为主要的机制来搭建一款游戏确是可贵的尝试。游戏用独创的"主观运动"规则向玩家解说了"不可能构图"的魅力，并充分利用了游戏的互动性展示了"观察视角"这个要素在导致"不可能构图"这一类视觉错觉产生中的重要地位。

尝试是可贵的，但可贵的尝试未必总是带来美好的结果。

前面说过，在《无限回廊》已经有一些游戏利用"不可能构图"来创建关卡，但它们都只是静态的将一个"不可能构图"的画面描绘在屏幕上，你可能走在这样的关卡里心里总感觉不够舒畅，但这些错觉不会真真的导致你的行动发生错误。又或者即使错误偶尔会发生，也未必会导致严重的后果。《无限回廊》则不同，这个游戏的整体游戏性就是建立在对"不可能构图"的理解和构建上。除了最简单的遮挡技巧以外，游戏大量的要求玩家有出色的空间想象能力，能够预判断各个关卡中的几何形在旋转到什么角度的情况下可以产生"不可能构图"效果，从而做出有效的视角调整。

我不怀疑这样的游戏创意的新奇性，否则我也不会在去年 E3 会展那么多游戏里独独看上并一直惦记着这个《无限回廊》，否则我也不会花钱去买这个 PSN 小游戏。但游戏的过程证实了我之前的一丝忧虑：这个游戏太纯粹了，游戏是如此的简单，以至于简单得有些对不起"游戏"这个名称。

这种简单至少部分的应该是索尼可以为之，因为索尼近来一直在闷头思考如何让自己的平台上也有类似任天堂那样简单而有趣的小游戏这个问题。《无限回廊》在这个精神上和《乐可乐可》应该是一脉相承的，只不过《乐可乐可》好歹还有丰富的色彩可爱的造型，《无限回廊》则简化到底只剩下黑白的线条和木偶小人。这么一来《无限回廊》基本上就被剥夺了添加其它游戏要素的可能性。感觉上，如果这个游戏能添加一些其他的内容，比如适当的平台动作内容，一定的故事结构故事背景，把那五个"主观动作"从游戏的全部机制降低到游戏人物通关所需要掌握的技能的水平上，甚至可以随着游戏的进展让玩家逐步取得这五个动作，那么，《无限回廊》作为一款游戏应该会好玩，也耐玩得多，而同时"不可能构图"和让玩家主动控制视觉错觉的魅力也不会消失。

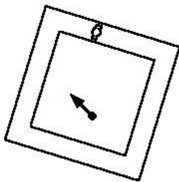
《无限回廊》的另一个问题则是事先没有办法想到的：程序对特定视角下几何形连通的判断，对视觉错觉条件下平面上下关系的判断似乎和人的常识判断有着一定的差距，尤其当几何形在后面的关卡越来越复杂之后。这个时候你就不得不屈服，所谓的"主观"不是玩家的主观，是程序的"主观"，程序判断不出来的地方，你再主观的希望小人按照你的思路移动也是不可能的。猜测一下这种差距产生的原因：游戏的算法基础应该是依据类似 Escher，Reutersvärd 那些名画原作中简单明了的"不可能构图"中的几何形开发出来的，毕竟画作是给人看的，要画出问题，还要让观者能很快的发现问题所在。而作为游戏的《无限回廊》则必须要提供一定的难度梯度，当为了增加难度而不得不把几何形弄得非常复杂之后，一些基于简单几何形的判断算法可能就不那么有效了，但人却还是在"主观"的作着自己的判断。不过判断的不一致也不定总是坏事，有时候，真正不可思议的动作也会在某些复杂关卡里出现，比如在"主观着陆/跳跃"时旋转视角往往就会带来意想不到的效果。无论是程序无法按照人的"主观"观点去行动还是程序超出了人的"主观"观点"胡乱"行动，都是算法还欠斟酌的表现，只不过这后者或许可以被用来当作创造最短时间纪录的可能的捷径。事实上，关卡的几何形设计的越复杂，这种超乎关卡创建者预期的"主观运动"出现的几率也会越大，将来在五花八门的玩家自创关卡中这一点我相信会得到体现。

《无限回廊》是个不错的创意，是对经典艺术在"互动"的平台上的一次重现和升华。然而过度的简化和缺乏雕饰使得《无限回廊》基本没有能够脱离游戏引擎的骨架，虽然这个骨架基本还是成型的，坚实的，

但《无限回廊》却瘦的皮包骨头，没有什么血肉来充实自己，"捏上去手感不好"。作为一个游戏，即便是归类为"解迷小游戏"，《无限回廊》也还是稍显单薄了，若是只当作一个电子魔方一般的玩具看，倒是不错。

Ephret 回帖评论：

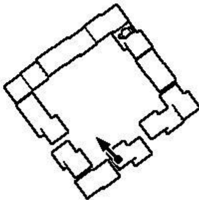
注册一个新号，认真回帖一次。







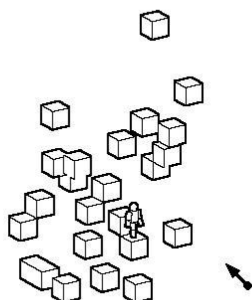
一个人走着。







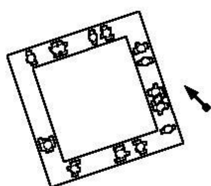
生活开始崩溃。







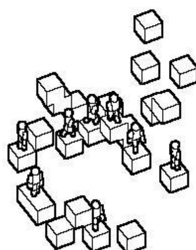
原来是那么无助。







大家都在走。







各有各的悲哀。

这个便是用 LZ 所提到的 OLE（Interactive Optical Illusion：Object Locative Environment Coordinate System）

临时文件下载：

OLECoordinateSystem.rar（提取码：dcbe89b8e5aaeb5ac9b0d597731506e2）

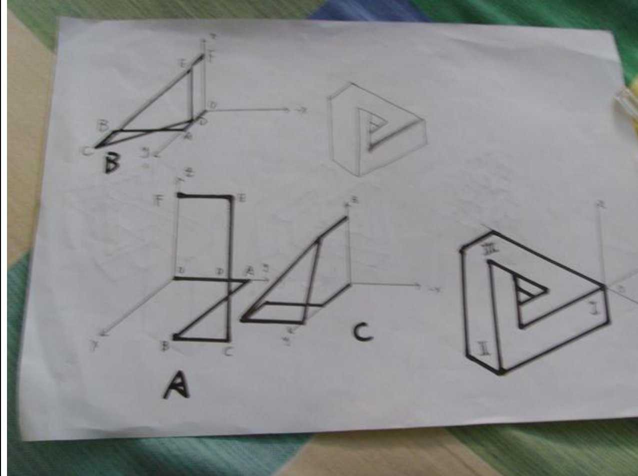
如果有人感兴趣可以下来玩玩。

视觉错觉的问题，我小时候就在一本书上看到过。可惜当时的我，没有那种把他做成游戏的能力。（现在也没有 orz）。书还在，一本我看过无数遍的书。





红框。



上课画的。
A 是正视图，看出问题没有？那么 B、C 那个才是真正的原因呢。
（B、C 的 x 轴标的是-x 相当与 A 图旋转了 90 度）
右边是我原创的（......）为了加大矛盾还画了坐标轴。
下面是以我目前的数学知识，做的推断（目前的数学水品是：离高考 29 天）：

在斜二侧（或类似）的画法中，由于要以平面的两个基底 xy，表现三个基底 xyz，必须要将其实之一（一半是 z）拆分成 z=ax+by 的方法。这样，平面上点(x,y)，就对应了空间中的无数个点（x,y,z)。我想这才是构成了视觉错觉的原因。

当然这是我所能想到的最基本的视觉错误的原因。（百度一下才发现更多更奇妙的视觉错误都与心理学与神经系统有关。这个，暂时超越了我的理解能力）。

就这样了。

闲扯塞尔达传说~~

Stormxx



其实本人根本不能算是个塞尔达 FAN，因为接触过的塞尔达系列只有很少几部，只是痴迷于 N64 的时之笛。玩过这个游戏之后让我深深体会到，还是应该把自己有限的时间全部投入到自己最喜欢的游戏中去。当然，博爱并没什么不好，但是爱的那么多难免有好有坏，一旦接触了一款自己并不喜欢或者比较失望的作品，难免会心情受影响。每个人都有同样的问题，随着年龄增长，可以玩游戏的时间越来越少了，还是充分利用它比较好。

其实在 NINTENDO 的主流机种上，ZELDA 算是露面最少的 N 氏主打游戏了。在 FC 上一共有两款（好象），在 SFC 上只有一款 LINK TO THE PAST，在 N64 上有 OCARINA OF TIME 和 MUJULA'S MASK，在 NGC 上有 WIND WALKER 和即将诞生的 TWILIGHT PRENCESS。可以说，每一款都是精品中的精品。

在 GB 系列上，ZELDA 的版本倒是不少，我知道的有梦见岛，不可思议的果实大地之章和时空之章，四支剑和迷你帽。比较不幸的是我对掌机基本毫无兴趣，所以这几款 ZELDA 基本上是会完全错过的。

你大概可以感觉出来，在不知不觉中，塞尔达传说系列已经接替了 MARIO，火纹，大金刚……成为了 NINTENDO 的镇山之宝。造成这种情况主要的原因，应该就是 1998 年 N64 上的 ZELDA 时之笛。这部作品不但获得了 N 多个杂志/网站的最高评价，而且在多次最喜爱的游戏排名中都是位居第一，可以说是长胜不衰。确实，作为被公认为编程技术最糟糕的日本公司，却凭借销量惨淡的 N64，创造了这部不朽名作，建立了 3D 动作游戏的最佳标准：Z 键锁定目标，使头晕眼花的 3D 视角变得易于操作，并且用低角度的第三视角使战斗场面魄力十足。当然，时之笛所创造的辉煌远远不止这么点，以后有机会在详聊。

FC 的 ZELDA 作品我是没有接触过，SFC 的那部经典 ZELDA 也只是开了个头，由于被新世代主机惯出来的臭毛病——非 3D 游戏不玩，所以 N64 以前的 2D 经典我应该不会再去体会了，只能在众人的

歌颂和介绍声中感受一下以前的 ZELDA 了。掌机版的也是如此，也许有时间有机会的话，会去体验一下迷你帽。N 氏把 GB 系的 ZELDA 外包给 CAPCOM 这种做法感觉起来让人有点不爽，总是觉得只有宫本茂才能发挥 ZELDA 系列的最大潜力。不过有 N 氏的严格审核，ZELDA 系列的游戏质量应该不用担心，不管它是在哪个机种上的。

其实玩 ZELDA 系列时的游戏感受，可能就跟上面的文章差不多，平淡而缓慢。虽然 ZELDA 系列的主题很鲜明，内容很有趣，但是从骨子里会让人感到压抑，不管是人物对话还是音乐和背景，也许是宫本想用简单的内容反映出一种深刻的东西来吧？好在游戏内容实在是太丰富，而且充满了各种奇思妙想构成的小秘密，足以让任何一个玩 ZELDA 的人找到自己的乐趣，所以它的魅力已经完全掩盖了那些压抑的感觉。

没时间了先写这么多，以后继续闲聊。

知道 ZELDA 的 FANS 是很多的，如果你也感兴趣，就一起来聊聊吧~



继续来，由于是闲聊所以思绪比较乱，想到哪说到哪

在今年 E3，看到了 ZELDA 黎明公主的精湛表演以后，我才发现我对新主机基本上没有兴趣，其实心里一直在期待的还是玩到自己喜欢的游戏，而不管他是诞生在哪个机种上。回头看看，确实，这几年各种游戏都玩，但很少有坚持打通关的。经常玩的游戏其实就那么几个（GT，DQ，FF，DC，GOLF......看看有没有同好？），这样看来，走精品战略也是一大趋势了。

才刚发现 ZELDA 在日系游戏里的定位是 ARPG，而在美式游戏里的定位是 ADVENTURE（AVG？汗）冒险游戏。细细一想，还是美式定位看起来比较贴切。ZELDA 是一个没有升级概念的游戏，算成 RPG 勉强了点，作为 ACT 来说，ZELDA 也不是那种要求精确动作操作的游戏，连跳跃键都没有，所以跟 ACT 也不全搭得着边。一个 ADVENTURE 的词，基本上就把 ZELDA 的境界托出来了，只有充满神秘感的广阔世界才值得去冒险。

不过 ZELDA 确实强烈表现出了日式游戏的特点，节奏缓慢，操作简单，难度适中，容易上手。在游戏主线中很多个小秘密都在这种漫不经心的情况下得到暗示，就看你有没有这个观察力了。如果没有的话真是可惜，宫本同学想让 ZELDA 带给你的是一种在自家菜园子里挖到宝藏的那种惊喜，如果你对眼前的一切视而不见，只是靠攻略啊秘籍啊什么的来品位，真是替你惋惜了，看不到那种暗示，就无法体会这种乐趣。作为一个比较另类的 ARPG 或者 AVG，也只有 ZELDA 能够带给我们这么多应接不暇的惊喜吧。

作为 ZELDA 的主角，其实在游戏初期和游戏后期其自身能力没太多变化，论体力，多的就是几颗心而已。论攻击力，顶多换一把宝剑，或者学得一个回旋斩而已。想提高防御力，难如登天。在不知不觉中，你所操作的主角就逐渐强大起来，这应该是一种错觉。游戏关卡设计肯定是逐步困难的，而主角也要面对更多的挑战，但是游戏均衡性设计的相当完美，不管是迷题，还是战斗，也就是困难一点点，稍微努把力就可以过去了。如果是他是纯软件的话，就会是相当友好的软件，用户一定会喜欢的。

主角是个左撇子，也就是宫本同学在幻想游戏世界里的化身。也许就是因为左撇子同学的天赋抽象思维能力，才造就了 ZELDA 系列这部神曲出来。其实你想想，无论多牛 B 的游戏，不就是一堆 01 代码吗？但是有些人造出来就是万众期待的经典，有些人造出来就是传说中的垃圾，感叹啊！主机的进化是非常必要的，但是谁能在新主机上堆出最强的 01 代码，谁才是最最牛 B 的。在造就了 MARIO，DONKEY KONG 之后，其实 ZELDA 才是宫本同学从事游戏业的终极幻想吧？很庆幸他成功了，他实现了自己的梦想，也让成千上万的人共同分享了他这个天才所创造的奇妙世界。作为世界最顶级的游戏的设计师和主角，来，左撇子们庆祝一下~

另外说到 ZELDA 代表了日式游戏的另一个顶点，发现其实他在很多方面和 DQ 很相似，不知你感觉出来没有，没有的话且听下回分解吧~



要说 ZELDA 跟 DQ 有很多相同的地方，可能会让一些人不太爱听。但是接触的越深，这种感觉就越强烈。能够得到那么多人拥护的游戏肯定是有共同点的，虽然表现方式不一定相同。

ZELDA 首先一个最讨人喜欢的特点就是简单，易于上手。这个简单跟 DQ 的简单不是很相似，完全是显式的。先说界面，所有的能力/道具都是所见即所得，用图象来表示，看起来一目了然。这么清爽的界面感觉现在很少有了，大部分 RPG 或是 AVG 都是数字参数一大堆，其实玩起来有什么不一样呢？在这里唯一的数字就是各种道具的数量。除了 RUPEE 一般都不会超过 100，所以没什么可头疼的。你也从中可以发现，这也是 NINTENDO 游戏的特点，无论 MARIO 还是火纹，从能力或是道具的数字上来看，都很小气，好象没有一刀砍掉敌人几万 HP 的那种爽快劲。其实你要仔细一想，把这些数字乘个倍数，就是其他游戏，比如把这些数字 X10 就是 DQ，把这些数字 X100 就是 FF，把这些数字 X1000 就是 VF。其实大部分玩游戏的人对数字并不是很感兴趣，从 ZELDA 简洁明了的界面看的出来，在后台付出的是非常精心的设计，不需要游戏者进行什么复杂的算计，砍就好了。同时，也使得新物品的获得更加珍贵起来，别的游戏你可能一次提升几百 HP 也不当回事，可是在 ZELDA 中，得到 1/4 颗心就足够让人兴奋一阵的了。

另外，LINK 也是个不死之身啊，挂掉之后直接 CONTINUE 一下就可以继续了，什么都不会损失。当然，对于追求完美的同学来说，这将会使那个经典的“000”出现污点，大部分姿深饭肯定是不能接受的，定要关机重来。本来我对此也无所谓的，可不知为什么，在玩 OOT 的时候，我也习惯性的按下了复位键，完美的游戏也要玩的完美一回。

再说说操作，最明显的是 ZELDA 有一个独特的换位键设定，虽然这个游戏系列不断的在发展变化，但是这个设定却一直保留了下来。在 SFC 的 LTTP 里可能是个雏形，在 GB 的梦见岛里应该定型了吧（这两天把几个老 ZELDA 系列体验了一小把，有了一点点经验......）。这个设计确实很经典，为了让各种非常出名的道具，比如剑，盾，炸弹，飞镖等等都可以一显身手，相同的按键可以随时更换使用不同的道具，操作更加自由。另外，主要操作基本是一键通方式的（特指时之笛以后），伴随经常出现的提示，不但充分利用了按键，而且操作起来也更简单。这个简单其实是表面上的，其实 ZELDA 的操作非常繁多，不同按键的组合就可以进行多种攻击，大部分攻击方式都在游戏里有说明，即使你懒得去听那些游戏里的入门讲座，在后期无意发现的新式攻击，也会有种茅塞顿开的惊喜吧。最后顶天一赞自然就是 ZELDA OOT 里首创的目标锁定键了，这个设计的出现，楞是用 2D 游戏的方式来操作 3D 游戏，完全解决了 3D 移动及目标的操作冲突问题，简直可以申请专利了——虽然这个设计看起来很容易，但就好象哥伦布一样，美洲大陆谁都能发现，但是他第一个做到了，所以这个无上的荣誉就是属于他的。宫本同学，将来去世后请把脑袋留下供后人研究。

情报收集是日式游戏的强项之一，不象欧美游戏里的对话那么冗长乏味，虽寥寥数语，里面却隐含着各种玄机，翻译成其他语言也是一样，这是一个非常引人入胜的设计，当然，对于缺乏至少的耐心或者观察力的人来说这就是灾难了。通过与各种 NPC 角色的对话，把不是很明显的主线剧情串起来，同时打听各种隐藏情报，实在是一件乐事。ZELDA 里的对话应该还是相当友好的，作为重要线索的词汇都会用不同的颜色显示，即使不是直说谜底，也不难猜。可能是为了稍微突出一下游戏的动作性质吧，ZELDA 里从来没有什么复杂的数字或文字解迷，这种方式太棒了，你想想有几个人愿意去研究那些什么金木水火土的排列组合问题，ZELDA 里面固然有很多迷题，但不会用这些枯燥的数学或是推理问题来耽误大家的时间。不过，据说，梦见岛和假面里的情报还是有些难度的。另外，从那个 MASK OF TRUTH 加入 ZELDA 的阵营以后，可以搜集的情报又多了一个数量级，除了石像，还可以和动物对话......到后来我已经惊讶的发现，玩 ZELDA 根本就不需要说明书，这里面的对话汇总起来就是最好的攻略手册，就是得来不容易呀，哼哼。



ZELDA 系列的世界观，以前说过了，好象阳光下的阴影，快乐中的哀愁，五光十色的景色也无法完全掩盖藏在表面下的沉重感。作为主角，好象身上肩负的担子也变得更艰巨了，为了摆脱这种压抑，只好拼命的去揭开 ZELDA 世界里所有的秘密拉。

ZELDA 世界的中心是海拉尔王国（HYRULE），而 ZELDA 就是这个王国的公主，永远的游戏主线人物，所有的事件都是因她而起，为她而终。我很想知道宫本在设计这个角色的时候是什么样的想法，ZELDA 的名字又是从何而来呢？在字典里可以看到，ZELDA 是 Griselda 的爱称，而 Griselda 的意思是"女子名, 顺从而有耐心的女人"，典型的日本贤妻良母的形象，晕，估计就是宫本梦寐以求的伴侣吧。也许有很多不为人知的小故事，发生在宫本与他的 ZELDA 之间，为了纪念这个女子，宫本在游戏中实现了他的梦想......不说了，以上纯属个人 YY，不过你应该知道 ZELDA 的一般含义了。所谓英雄救美，当然是要救这种人见人爱的小美眉了。

这样就说到 ZELDA 系列永远的主题：冲冠一怒为红颜。只要 ZELDA 公主有危难，LINK 就会挺身而出，杀尽妖魔鬼怪历尽千辛万苦将公主拯救出来。主角 LINK 的名字是否也有特殊含义？这个词太普通，喜欢钻研的同学就没事自己查字典瞎琢磨去吧。作为主角的 LINK 总是具有宿命形式的出现，其他闲杂人等不要瞎搀和，LINK 就是那 CHOSEN ONE。刚看完星战前传 3，他就好比是那正义的阿纳金是也，只不过正邪不两立。这样的结果是 ZELDA 的故事主线相当简洁明了，接受你的宿命，去战胜一切挡住你去路的人吧，为了拯救屡次遭受不幸的海拉尔王国，也为了永远的女朋友 ZELDA。想起来也挺不幸的，按照一般游戏规则，最终都是有情人终成眷属，不过 LINK 和 ZELDA 永远只是朋友，无论关系有多么少儿不宜，最终还是各行其道，两个人的关系就是平行线。我又开始 YY，这个设计一方面是为了 ZELDA 传说的系列不断延伸，另一方面为了表现 NINTENDO 的游戏作品永远清纯的主题，还有最后一方面，会不会是宫本同学对他那些曾经失去的爱情表示出来的无限感叹呢？还好，在游戏者看来，谁去管那么许多婆婆妈妈事，只要 ZELDA 系列永远存在就可以了。

可能是由于海拉尔王国的出现频率太高，让人感觉 N 代 ZELDA 看起来有些雷同，其实没这个必要，音符你知道吧，只有 7 个，可以拉出噪音一般的羊肠小调，也可以谱出震撼人心的交响组曲。故事是

可以往多方面发展的，主要就看设计者的创造力有多么与众不同了。实际上我接触的几代 ZELDA，在剧情上虽然有很多耳熟之词，但完全没有三国无双 3 升级到三国无双 4 的那种感觉（拜托三国 FANS 先扭过头去），一方面是因为 ZELDA 系列在画面上敢于大刀阔斧的改变，另一方面也是因为别有一番风味的新剧情。说句题外话，实际上玩游戏，我个人觉得主要还是在玩游戏系统，剧情/画面/音效/操作固然都不能差，但是游戏系统的加权肯定是最高的。无论什么游戏，如果系统不吸引人，那么它的命运就是一败涂地。而 ZELDA 系列在这方面恰恰是作的最好的。

今天有点说晕了，脑子里尽瞎嘀咕宫本同学和他 GF 的第一次亲密接触是如何如何，暂时打住，留待改天再接着侃侃 ZELDA 的世界，没有观。



ZELDA 的世界版图，很可惜，并不是个地球一样的球体或者是不可思议的四连通长方形，而是个区域型的。也就是说，ZELDA 的世界是有边界的，不管边缘是高高的群山还是一望无际的大海，反正你是无法离开这个区域的。想起来总觉得有点遗憾，因为经常经历那种虚拟世界形态的 RPG 游戏，已经适应了无限地图的感觉。当走到 ZELDA 世界的尽头，也就是边缘时，想到这个无法逾越的边界时，不免有些不甘心。

其实 ZELDA 一从设计开始，就设定为区域型的世界模式了，并且这个模式也延续了下来。以下为道听途说：FC 版的 ZELDA 是一个 16*16=256 个小区域组成的大地图，这个地图称之为游戏世界版图，而各种迷宫和建筑又有自己的区域，迷宫也有自己的地图。整个区域看起来很小，可实际上很广很广，要想踏遍它的每一个角落，会谋杀你不少时间。其原因，当然是因为在这些区域中隐藏着不少机关了，就象很多 RPG 游戏一样，你可以探索的区域是有限的，随着游戏进程的提升，获得了新的道具和能力后，就可以到达更多的区域。

很有趣的是，在 FC 以后的 N 氏的主流机种上，SFC/N64/NGC，世界版图的区域分布基本是不规则

的，而且可探索自由度相当高，你可以提前就发现一些世界上的小秘密，当然，由于缺乏关键的道具，这些秘密暂时还不能解开。而在 N 氏掌机系列上，地图区域规则基本延续了 FC 版的 N*N 的设计规则，世界是方方正正的，自由度受到极大限制，揭开了关键谜题或者通过了重要迷宫之后，新世界区域才会向你展开怀抱。两者不同的原因很容易分析，当然是根据主机机能来决定的了，如果掌机也能达到大屏幕或者 3D 显示功能，那么掌机 ZELDA 的世界版图肯定会摇身一变。在迷你帽里，地图就类似于 SFC 上的 ALTTP，到了 NDS，机能已齐备，如果 N 氏舍得投资，那么我们肯定可以在 NDS 上看到一个绝对让你耳目一新的掌机版 ZELDA，不可能的话就当 YY 好了。

有世界版图就得有世界地图，不然大家出门旅行肯定得迷路，ZELDA 的世界地图都是很大方的，一般游戏会直接提供给你，不需要动什么脑筋，不过，未探索过的区域都是看不到的，这样就为世界版图探索增加了神秘感。地图全踏破，也算是玩 ZELDA 时的一个小追求吧。世界环境就跟所有的游戏一样，俗的不能再俗了，东有大海，西有高山，南有森林，北有雪原，还有沙漠也时不时客串一下，当然地理分布不一定是这样的，就按五脏具全的思维来理解即可。

有这么大的世界可以去探索，那么就相应的有很多遍布在世界上的秘密。这点完全不用担心，宫本同学就是玩这个出身的，他很清楚玩家的心理，ZELDA 世界版图上的秘密相当多，一山一石一草一木都可能隐藏着小秘密，这些是为具有观察力或探索欲望的玩家准备的顶级大餐，生平大大咧咧的同学可以保持路过姿势，大家各有不同的追求而已。运用有限的能力和道具来揭开世界版图上遍布着的迷题，实在是一件乐事，只有经历了你才会体会到。

早先 ZELDA 的世界版图是一格一格的来解谜，迷宫地图也类似。为了游戏难度的平衡，游戏的解谜设定自然不会让你在 A1 格里解开的谜题在 C3 格里找到答案，这样会把玩家搞晕的。这里的秘密就在这里解决，这基本是 ZELDA 解谜的准则。当然，由于区域的限制，你可能会在一个无法攀越的台阶下看着台上的宝箱眼馋，为了得到这个神秘的宝贝，你可能要长途跋涉绕很大一个圈子才能到达宝箱的位置，这种设计虽然有些可气，但给人带来的满足感也是难以形容的。到了后期 ZELDA 引擎进化到 3D 以后，解迷的方式就更加丰富多彩了，由于连续区域相当大，所以你要具备能够应付 3D 特点的高低差解迷思路。

其实关于 ZELDA 的世界还有相当多可聊的东东，今天手都酸了，就到这里，到这里吧。不成，还有一件事要说，就是在这届 E3 上看到的 ZELDA 黎明公主的一句介绍：超大世界版图。听完之后感觉立马湿透，这滔滔口水就算没淹过腿肚子，也没过脚脖子了。不知为什么我对庞大的世界有一种极其强烈的欲望，总是希望它越大越好，这样我就可以尽情冒险了。也许，对于自己所喜爱的游戏，每个人都会有这么一种愿望吧。



ZELDA 传说系列有一个与众不同的特点，每一个 ZELDA 新作都不象其他流行游戏续篇那样用 1，2，3......什么的编号，只有一个副标题来说明本作 ZELDA 的不同。所以别的游戏连续剧你只能记住是第几集，而 ZELDA 的每一个续作你都会牢牢记住它的副标题。其实这没什么，充其量说明 N 氏想让人感觉每一部 ZELDA 都是一个崭新的作品，不过，这样做的好处却也是让 ZELDA 这个词深入人心，在说时之笛，迷你帽的时候，ZELDA 这个词早就已经被忽略了，它已经作为一种游戏形态牢牢的扎根在游戏者的心中。

作为某个游戏系列的主要标志，是必须要存在的，这个简单标志将成为玩家记住游戏的最好方式。MARIO 系列有蘑菇和星星，DONKEY KONG 系列有香蕉，FF 系列有水晶......那么 ZELDA 系列呢，就是一个很简单的几何图形。据小道消息称，这个图形根据历代数学家研究发现，是最坚固的。

上次说到 ZELDA 的世界，这次在补充几句 ZELDA 世界的由来，那就是......钻石恒久远，三颗永流传。其实这个世界上根本没有什么需要拜的神，只是在很久很久以前不知道是哪个好事之徒从外太空"嗖"的扔下一个黄金三角（TRIFORCE）来，这个三角力量就是海拉尔世界的万物之源，里面凝聚着众神的力量。在这个三角快要降临人间的时候，"啪"的分成了三块宝石，绿宝石象征着生命，代表着勇气（COURAGE）；红宝石象征着活力，代表着力量（POWER）；蓝宝石象征着关爱，代表着智慧（WISDOM）。以上资料来源时之笛，象声词配音权归本人所有，希望没有搞混。

作为主角的 LINK，应该象征着那种力量呢？这个问题，如果你已经接触过 ZELDA 系列，那么你就太没观察力了。LINK 向来是身披一身绿粉墨登场，并且，LINK 的左手上有一个三角标志，当然是象征着绿宝石：生命和勇气了。其实，要这么看起来，LINK 倒有点象是传说中的正太形象。不过在 ZELDA 这个机关重重的世界中，四肢发达头脑欠佳的家伙肯定是没有用武之地的。所以故事的主题，自然是有勇气的小毛头追寻力量和智慧的冒险之旅了，最终，LINK 将会拥有一切力量。他向全世界证明了他不是个正太，当然你要是看攻略用秘籍玩 ZELDA 的话我们就当作没看见好了。

再回来说那三颗传世宝石，总是需要人守护的，那么就肯定会有一些特殊的种族作为守护者来完成这项

艰巨任务。另外，这点登场人物自然无法满足玩家的需要，于是传说中的 N 个贤者登场，他们各有自己的传家之宝，必要时他们会免费送给 LINK 作为消灭大魔王的礼物的。这个世界有人有妖有鬼有怪，但是没有神，所有的一切都要靠那辛勤的双手劳动来创造啊（唱）……。总的说来，ZELDA 的世界虽然光明与阴暗并存，但终究是一个美好的世界，这种感觉，只有在游戏中才能体验出来，确实是缓解现实疲惫，拾回烂漫童心的最佳选择。从这些世界的设定可以看出来，这是一个无神的共产主义世界，所有的人们和平相处，发生的口角只是因为一些鸡毛蒜皮的小矛盾，不伤大雅的，基本已经进入理想状态了，只不过有个魔王作梗而已，只要 K 掉它，就又回到了按需分配的美好时代。

对于 ZELDA 世界的众多谜题，你可以把这个世界想象成一块被打乱的巨大拼图，你的目的就是把这块拼图一块块的恢复原状。这种方式简单而完美，简单不可能完美吗？当然可能，比如至今仍未破解的蜂巢六角之谜，简单，对称，实用，坚固，而且这是蜜蜂的天赋能力，人工是搭建不出来的。别总把什么事情都复杂化，大多数时候，简单就是完美。当然，为了实现这种简单的完美，游戏制作者需要付出的心血是相当巨大的，并且，也需要一点天赋。

恩恩，我知错了，关于 ZELDA 的世界，已经闲聊臭贫八卦加 YY 很久了，估计各位读者都睡醒好几回了。那么好，下次就来点动感十足的吧。



在 ZELDA 的幻想世界里，可不是什么火枪激光原子弹的无情时代，而是优雅，坚强，帅气十足的骑士时代。所以，充满古典气息的游戏主角，可以没有香车美女的陪伴，可以没有骏马白龙的坐骑，但是唯一不能缺少的就是古往今来名震天下英雄无敌经典两件套：剑与盾。

自古英雄多磨难，刀来盾挡兵来剑砍，这不仅仅是为了生存，也是为了保持光辉伟大的骑士形象。你想，骑着大白猪去救公主的骑士，假如没有随身携带镶宝石的宝剑和威风凛凛的盾牌做装饰，那关押在城堡里的公主能看得上他吗？你以为每个公主都跟怪物史莱克的老婆一样呀？呸呸，说远了。反正在这种世

界环境的设定里，剑与盾就是最基本的装备，缺一不可。

主角 LINK 虽然只是个毛头小子，但也是以拯救公主的骑士身份登场的。只不过他个头矮小，身形灵敏，所以那笨重的铠甲就不要了，一身银装绿裹足以。由于个头小，所以一面盾牌就可以遮住全部要害，大部分敌人的攻击都可以用盾牌抵御。这样也导致了 ZELDA 系列的游戏设定是攻击力提升相对简单一些，但是防御力就别指望了。本来，ZELDA 原本就不是一个强调动作的游戏，你可以用各种方法来弥补在战斗中损失的体力，或者用简单的躲闪和防御来减少受伤的概率。

ZELDA 里面的剑与盾，如果你从未接触过这个系列，你一定会觉得很新奇。不象其他装备充足的 RPG 或 ACT 游戏，在游戏初始，LINK 都是赤手空拳的登场，想要获得最初的装备，也要经过一番谜题的考验。而且，作为 ZELDA 系列的创意设计之一，剑与盾的功能绝对不会向你想象的那么简单，光是用来砍人的话，那也太俗了，它们也是游戏中解谜的关键道具。所以，LINK 能够得到的剑和盾的数量少得可怜，到游戏终止，最多也不过三套剑盾组合而已。你想在 ZELDA 中体验武器防具一大把扔都扔不完的那种感觉是绝对不可能的，是否有些遗憾呢？错了，你知道现在为什么没有人去玩邮票了吗？就是因为印刷数量太泛滥，多值钱的邮票都臭街了，谁敢玩谁就被玩死。ZELDA 让你体验的是物以稀为贵的感觉，你才会知道什么叫做珍惜。

要说 LINK 这个小剑客，配上剑盾组合之后，这光辉长相也就中等偏上吧，也不是让 ZELDA 公主非嫁不可的那种类型。不过，宫本同学很阴险，他把周边一干 NPC 人等的形象全部设计的歪瓜劣枣的，所以海拉尔世界里，看来看去还是 LINK 最帅，各种思春的姑娘们别无选择，只好傻等着少年 LINK 快快长大，好许配婆家呀~（唱）......。

说到武器和防具就不得不说到操作。以前已经说过 N 遍了，ZELDA 只是个兼顾动作的 ADVENTURE GAME，早期的 2D ZELDA 系列，攻击和防御很简单，各用一个按键就可以搞定，敌人也不需要精确瞄准，拿着剑扫几下肯定就可以 K 掉它。学会了回旋斩以后，更是按住了键等敌人们过来受死就可以了。到了 3D 引擎之后，通过攻击键和其他键的组合，可以做出横斩，纵斩，突刺和跳斩等更丰富的动作，不过假如你跟我一样动作小白的话，锁定敌人后"嘿哈"乱砍即可。咱们要玩的是痛快，不是那哆哆嗦嗦精确瞄准的 FPS。防御就更简单了，不过，除了必须要防御之外，谁有那么多闲心老拿出盾牌来摆 POSE 啊，一个不耐烦就上前砍翻完了，没有良好的手感，照样可以高高兴兴 ZELDA。

恩，是不是觉得战斗这样简单，那么对强敌或者 BOSS 战的乐趣该大减了？嘿嘿，多久没出闺房了你？难道不知道 ZELDA 的 BOSS 战是最丰富多采就好比那小霸王其乐无穷的吗，因为你的其他珍稀道具都通通要登场一显身手了，先别急，那是后话。



钱是万能的，很不幸，现在这种社会里几乎可以这么说。不过还好，这句话通常在游戏里行不通的，假如一个游戏里用虚拟货币可以买到所有的道具，那么这个游戏到中后期的时候肯定相当无聊，这条规律适合于各种 RPG 或类 RPG 游戏。只有突出道具的唯一性和难以用金钱获得的特点，才能刺激玩家更强烈的探索欲望。

ZELDA 里面的通用货币单位大家也都知道了，就是卢比 RUPEE，但是看起来也是宝石的样子，大概想说明 ZELDA 世界中的最小货币单位也是相当昂贵的吧。想得到这些钱很容易，去拔拔花花草草砸砸坛坛罐罐，就能有点小收获，不过，想要获得大笔的 RUPEE，却是一件很困难的事。首先，ZELDA 系列比较淡化金钱概念，游戏主系道具全部是在关键解谜事件中获得，不需要花钱购买；其次，大量的 RUPEE 也是以宝箱的形式隐藏在世界各地，想得到它并不容易；另外，消耗系道具也可以靠四处乱砍的方式来取得。所以金钱的作用，主要用来投资穿插在主线剧情中的一些迷你游戏时所必须的了。因此到目前为止，RUPEE 的最大数量也没有超过 2000。值得一提的是在假面 MM 中，由于采用了时间无限循环系统，所以首次在 ZELDA 世界里出现了银行概念，可以在时光倒流之前把身上的 RUPEE 都存到银行里去，这样，你终于可以在假面里成为 ZELDA 系列唯一的富翁了，尽管这些 RUPEE 不一定花的完。

ZELDA 里面的道具，可以纯纯粹粹的称为宝物，几乎每一件都是那么珍贵，得来相当不容易。历尽千辛万苦打开巨大宝箱时的心情，我想每个玩过的人都会记忆犹新吧？并且，这些道具在各种事件中充分发挥了它们的作用，没有什么鸡肋道具，清爽痛快简洁明了。其实要说道具那历史可就长了，几天几夜也侃不完，上次说的剑与盾也是道具的一种。不过在 ZELDA 中，道具还是分为几种类型的，一种是装备上才可使用的道具，比如武器，弓箭和炸弹什么的；一种是取得以后就可以自动装备的道具，比如早期 ZELDA 的靴子，后期 ZELDA 的手套等等；还有一种就是游戏主线中的关键道具，这些道具基本不起作用，纯粹是为了故事进程而出现的。另外，道具有升级的概念，继承 ZELDA 一贯简洁的风格，同类的道具，高等级会自动替代低等级，你不用担心身上带着个没有用的累赘。另外一种道具升级方式，自然是可使用数量的提高了。比如有名的弓箭和炸弹，为了提高它们的最大限，你不得不踏遍 ZELDA 的广阔世界，完成 N 多个迷你游戏，来发掘这些秘密。

道具还有一个有趣的特点，由于大家都晓得，ZELDA 是一个不需要跳跃操作的游戏，所以在早期 2D ZELDA 中，跳跃，游泳这些能力都是由得到关键道具来实现的，最有名的应该属 GB 版梦见岛中的羽毛，有了它之后，终于可以不怕那些挡路的大坑了，可冒险区域也随之宽广起来。所以，能力，操作与道具在 ZELDA 里的关系相当紧密，这也表现了它游戏系统严谨的一面。

还有一个不得不说的道具，最让我爱恨交加惊喜不断的，就是瓶子。这个著名道具很早就出现了，但直到时之笛里才开始大放光芒。ZELDA 的设定是，可以随身携带回复体力的药品，但是必须要有一个容器，那么这个普通的瓶子就闪亮登场了。为了突出瓶子系统的特点，在 OOT 里还特意安排了一场戏：在 HYLIA 湖中找到了存放失踪公主的信的瓶子，拿出信以后，你必须要用空瓶子在水池里抓一条鱼，然后在鱼王 JABUJABU 的面前把鱼扔出来，才能揭开后续的剧情。由于我在几年前玩 OOT 时没怎么仔细观察瓶子的妙用，后来发现它还能够捉甲虫，捉鬼魂，捉精灵时，真是不断地带来惊喜。这么一个在现实中普普通通的物品，却在 ZELDA 里带来这么多乐趣，实在让人佩服游戏设计者的奇思妙想和巧夺天工。



哼哼，我承认这些个题目有点煽情，看起来好象倪萍大婶在感叹，不过 ZELDA 饭看了题目暗示应该知道今天聊到那了吧？其实别无它意，完全是为了保持压韵而已，鸡皮疙瘩掉啊掉啊就掉习惯了，继续。

收集要素已经成为大多数游戏的卖点，这已经成为游戏发展趋势之一，无论它是什么类型的游戏。在末了为了再多谋杀你一些时间，就会在游戏世界中的各个角落散落一些难以得到的同种类型的宝物，收集到一定数量后就可以找某个 NPC 来换取价值连城的密宝，当然，有些宝贝会让你欣喜若狂，有些也会让你大发雷霆。游戏嘛，不就是玩嘛，谁玩谁都一样，阎王小鬼的关系而已。

作为牛 B 烘烘的 ZELDA，在珍惜道具收集这方面当然也不能免俗，并且，ZELDA 应该也是收集系统的鼻祖之一，在很久很久以前，道具收集就成为 ZELDA 的经典设计之一了。最著名的收集当然就是让所有人为之心碎的——心之碎片 PIECE OF HEART 的收集了。这个道具已经成为 ZELDA 系列最显著

的标志之一，为了提高 LINK 那点可怜巴巴的生命力，不得不踏遍全世界去寻找这些 1/4 的心之碎片，而且，必须要凑齐 4 片才能提高一颗心的体力，想起来真是......不划算啊。要论小气，ZELDA 系列天下无敌。

说点题外话，可能有不少人玩过 PS 上的 ALANDRA 系列，那个游戏的 1 代基本上是跟 ZELDA 类似的，无论体力道具在数值上来看都很小气，但是游戏难度相当高，主要是一些希奇古怪的迷题，这个游戏是基于《皇帝的财宝》类型发展起来的。后来可能是制作者想改变一下，到了 2 代，变成了几百 HP 的体力，2D 也变 3D 了，难度降低了许多，但是相比起一代来，感觉还是以前好，其实把一颗心变成 50HP，1 代不就跟 2 代一样了嘛。以上只是为了说明在主角能力上的表现，ZELDA 还是坚持走它的小气路线，这个好处是不需要为多余的参数操心，仔细一想，还是 ZELDA 比较干净利落。

回来再说心之碎片，战胜迷宫 BOSS 后，可以获得一颗大心，直接提升体力，这是对你完成度的奖励。但是主线之外，心之碎片就是延长游戏时间的支线任务。只要你接触过 ZELDA 系列，就可以体会出来，心之碎片有点象个诱饵，在世界各地挑逗着你，你可能在冒险过程中很早就能看到它的踪影，但是想要得到它，就要花费一些脑筋了，要不就是绕好大一个圈子，要不就是得花钱参加 BT 的迷你游戏并且获胜，要不就是必须要得到关键道具才能打开通路得到它，反正容易到手的宝物绝对不可能是它。这是无耻的游戏设计者的阴谋，当然，基本上谁都会上这个圈套，因为得到心之碎片是 ZELDA 系列收集活动的最兴奋事件。另有一些超级 BT 的 ZELDA 粉丝，会以初始的 3 颗心玩极限通关，遍地的心之碎片不能拣，真是替他们心碎般的遗憾啊，这可不是 LU 的爱好。

除了这个著名的碎片，上次说过的瓶子其实也是收集要素的一种，得来的方法更加困难，这是必然的，作为游戏中必须的容器，不让你吃一番苦头来得到，怎么能显示出 ZELDA 的威力来呢。还有就是以前 ZELDA 系列的海螺收集，OOT 里的金蜘蛛收集，WW 里的藏宝图收集等等。由于我还是对 OOT 比较熟，那么还是侃侃金蜘蛛吧，当我差不多发现快 50 只金蜘蛛时，我在想，这个游戏应该总共就 50 只吧？我全世界都快转遍了。可是当戴上真实面具去问一块石头时，它居然告诉我这个世界上一共有 100 只金蜘蛛......这个消息让我彻底折服了。什么叫游戏开发完成度？你去把 OOT 里面的 100 只金蜘蛛全部逮到即可体会出来。

这个道具收集系统肯定是要持续下去的，并且还会在各种游戏里更加泛滥，大部分玩家，无论 CU 或 LU，都会对它感兴趣，乃至痴迷。为什么？你看看现在据传说是蛊惑人心的网游和 N 氏的新生代怪物软件 POKEMEN 就知道是怎么回事了。



ZELDA 的世界感非常具有欺骗性，无论是以前 N*N 形状的世界，还是后期看起来范围狭窄无规则的世界，都好象没有多么宽广，甚至有时让人感觉里面几乎藏不了什么秘密，但实际体会后，你会发现跟刚才说的完全相反，想要探索 ZELDA 的全部世界，没有一番辛勤劳苦的长途跋涉是完不成的。可怜的 LINK 就这样，为了游戏主线支线的故事进程，为了永远的公主和魔王，东奔西走，千里迢迢，壮士不怕远征难，手刃仇人意志坚，誓要将这世界都踏遍，誓要将那大魔王斩于马前~（唱）……。

采取这种方式，LINK 为了要到世界上某个地方时，可能需要很长的一番旅行，路途又没有佳人陪伴，只有妖怪几只，想起来确实有点凄凉啊。说到这个就不得不说到 ZELDA 系列的游戏记录方式：一般都很古怪。就我所接触过的几部 ZELDA 来说，ALTTP 是采用类似"中断"的方式来记录，每次开始都只能在固定的地点；而梦见岛 DX 要多键一起按来记录，下次重新开始的时候必然在一个出口，这样假如你在一个远离入口的地点，长途跋涉还是难免的；OOT 记录起来算是简单了点，可是每次重新开始都会在同一地点；到了 MM，日版还友好点，可以找石像直接记录，可是美版就完全是采取"中断"方式来记录，重新读取后记录就被清除，难度更上一层楼；最后，NGC 的 WW 终于简单化，随时可以记录，并且重新开始时也在当前位置附近，免去了长途跋涉的烦恼。知道了这些奇怪的记录方式，也就知道了 ZELDA 系列长途跋涉原因的由来。

按照这种设定，看起来给人的第一印象是不太友好。你想，假如每次出发都要从起点开始，绕世界大半个圈子到达目的地，这样总让人觉得有点骗取游戏时间的嫌疑。假如世界过于广阔，又没有类似 FF 里 TELEPORT 那样的瞬间移动魔法的话，这路途可是相当艰难啊，严重些说，会使游戏者产生挫折而拒绝 ZELDA 的。还好，作为 N 氏主机的几个主打 ZELDA 系列，其出发点一般都在世界中心，这样如果要到游戏中所有的其他地区的话，也算是个最短路径的交汇点了。另外要说明的是，我也发现，长途跋涉也是有它的目的的，就是因为游戏里的秘密太多，按照正常的人脑能力，肯定记不住这许多秘密，所以每次出发，沿途未曾发现的秘密都会在你眼边掠过，也算是游戏的一种善意的提示吧。

既然要如此艰难的跋涉，那么交通工具总是少不了的了，不过，LINK 基本上是靠自己的双腿来走遍天下的。直到 OOT 里才出现了可以驰骋 HYRULE 世界的马 MM：EPONA（这是虐待雌性圈养动物的说……），当然这跟游戏引擎的关系是密不可分的，主机的进化肯定会实现我们更多的梦想。在 NGC

的 WW 里出现的龙船也是让人耳目一新的新骑乘（这是虐待濒危野生动物的说......），确实，有了它之后，WW 里的广阔海洋效果彻底展示在了人们眼前。很高兴在即将到来的 TP 中看到 LINK 变狼被人骑（这是为被虐待的各种动物复仇的说......）。还好，有了快速移动的方法之后，游戏就变得流畅很多了。

不过，再好的交通工具也是三维移动的，毕竟要受时间的限制，所以，传说中的四维瞬间移动魔法隆重登场，这对于世界广阔的冒险游戏是非常必要的。对于半动作半冒险性质的 ZELDA，魔法不是十分出彩，但是有了它也会更精彩吧。以前的 ZELDA 我不是十分了解，直到 OOT 和 MM 中，宫本同学的神来之笔，终于把音乐与魔法的概念融合起来，创造了采用音乐做引子的充满立体感的瞬间移动方式，对于游戏中的一些重要地点，可以很快到达，即缩短了游戏垃圾时间，又不影响游戏的整体效果，关于这方面的内容又可以乱侃半天，再说，再说。



假如把每一部 ZELDA 都分为几个阶段，那么除了剧情以外，最主要的分割点就是迷宫了。迷宫系统可以说是 ZELDA 系列游戏主线最主要的组成部分，在这里，你将连续面对游戏中最重要的解谜部分，获得游戏中的大多数重要道具，遭遇各种各样的敌人以及个头巨大的 BOSS，并使游戏主线进程继续向前推进。它既是一个暂时的结束，又是一个崭新的开始。ZELDA 里常规迷宫的结构非常复杂，范围相当巨大，可能需要消耗不少时间才能彻底攻克，这时的感受是相当有成就感的，这也是 ZELDA 系列的精华所在。

作为 ZELDA 系列迷宫的一个显著标志，在每一个迷宫中，都会有三种特殊道具，这就是大名鼎鼎的地图、指南针和钥匙。当然，这些道具可不是唾手可得的，也需要一番探索才能获得。得到地图之后，就可以看到迷宫的全貌，给你未到达区域的指引。得到指南针之后，就可以从地图上看到那些区域里还有未曾打开的宝箱和秘密。最后的钥匙，分为 SMALL KEY 和 BOSS KEY 两种，前一种是本迷宫的万能钥匙，后一种不用问自然是进入 BOSS 老巢的必备之物了。这样，其实你也可以看出来，迷宫攻略的

主线还是很清晰的，这些必备宝物就是迷宫攻略指引之一。

这些迷宫对玩家可以说是一个连续性的挑战过程，持续不断的谜题，需要利用各种机关，道具，乃至敌人来揭开迷宫中的秘密——当然，不是所有的，有一些秘密你可能只有在后期拥有新道具或能力后才能得到。几乎每一个迷宫都会获得一件游戏进程中必需的关键道具。随着历代 ZELDA 的进化，你就会体会出来。比如，如果看到一堵墙上有裂缝，你就知道马上即可获得炸弹 BOMB 了；如果看到一个会伤害反弹的敌人，你可能意识到马上就可以得到飞镖了......诸如此类，并且还有战胜 BOSS 以后的最高褒美：整整一颗心！（寒......）

既然迷宫代表了 ZELDA 系列的特点和精华，那么它的内容自然是相当丰富有趣了。首先，迷宫就是 ZEDLA 世界的一个缩影，也是遵循区域规则。在早期 2D 的迷宫中，迷宫的每一个区域基本就是屏幕大小，本区域中所有的机关都在这里可以发现，不过，虽然是俯视的平面显示，其实也是有高低差概念的，从高处可以跳到低处，反过来就不可以，所以有些谜题需要找到通往高处的机关来打开低处的通路，这是最基本的解谜概念。其实玩过 ZELDA 的同学都知道，假如这个区域中实在看不出什么端倪来，就把区域内的敌人全部干掉好了，有时候意外的惊喜就是这么发现的。到了 3D 迷宫，先着实的一赞，开发者充分利用了 3D 区域的特点，在比 2D 更广阔的空间中充分发挥出他们的想象力。比较惊人的自然是 OOT 里第一个的 DEKU TREE 入门型迷宫，一进门，就可以看到地面上被蜘蛛网封住通路，而解开它的方法则需要发挥游戏引擎的威力和你小小的观察力：在爬上 3F 高高的树干后直跳下来，蛛网会因弹性而下陷，这时用剑一劈，即可斩断蛛网，进入迷宫更深处。而在 NGC 的 OOT 里这个版本中，则需要点燃蛛网旁边的火把，然后就地一滚将蛛网烧开。ZELDA 的谜题就是这样有趣，充分发挥你的想象力和观察力，利用可以到手的一切道具，发现迷宫区域内的蛛丝马迹和各种暗示，揭开这个迷宫中所有的谜团。假如看着攻略来打迷宫，那么这种乐趣至少会降低一半，就好象去一个著名旅游胜地玩，你可以抄捷径快速到达终点，但是沿途美不胜收的风光景色，就全部看不到了。玩游戏，更重要的品位游戏，如果囫囵吞枣似的一笔代过的话，那多没意思。问问你：猪八戒觉得它一口吞下去的人参果好吃吗？道理就是这么简单。

关于迷宫解谜这方面的系统设计完全可以写一摞的书出来了，开关，推箱子，时间限制......等等的数之不清。迷宫是否有趣，关键是看设计者的想象力如何。ZELDA 的迷宫设计，其实还是很友善的，难度中等，不会出现太多让你抓狂的谜题。首先它的解谜方式与游戏中的新道具密切相关，所以迷宫的种类多样，不会出现重复性而避免玩家感到枯燥。并且，ZELDA 的迷宫有一个非常友好的短途规则，即：迷宫也是分阶段的，在破解了一个阶段的谜题之后，就不需要再重复破解了，同时，从起点到终点的路途也相应缩短。假如你攻略过 ZELDA 系列的迷宫，就会发现，其实从迷宫入口走到 BOSS 的居处是相当快的，只不过要在你破解了迷宫所有的机关之后，这种设计很好的避免了游戏中的垃圾时间。

当然，除了以上说过的标准大型迷宫，ZELDA 系列中还有很多小型迷宫，其实，这些小型迷宫可以想象成为是标准迷宫的迷你版。有时候我在想，也许这是游戏设计过程中被淘汰下来的副品也不一定呢。的确，为了设计这么多奇思妙想的迷宫，需要的巨大工程投入是可想而知的，最后留下来的肯定是上上之选。另外，可能你会问，好象还有一个非常重要的迷宫 BOSS，是不是忘了说了？恩，龙潭虎穴先登场，妖魔鬼怪再猖狂。



对于厌倦了 RPG 里的地雷战和 ACT 里的群体战的同学们来说，ZELDA 无疑是上上之选。ZELDA 的战斗表现出了 ACT 游戏的特点：敌人可见，上来就砍。但并不是熙熙攘攘的一大群，而是分布的很分散。由于 ZELDA 并不是一个需要消灭敌人提升经验值的游戏，所以战斗完全可以回避。敌人也不会对你紧追不舍。在大地图上，敌人的数量相当稀少，消灭他们，得到的只不过是几个 RUPEE 而已，所以除非必须要消灭挡道的小杂兵之外，完全可以无视他们的存在。

ZELDA 里的敌人种类其实并不多，骷髅怪鱼妖花蝙蝠......大部分小妖怪的弱点是：用剑砍就成了。有一些特殊的杂兵需要特定的武器来消灭，你的飞镖，弓箭，炸弹统统都会派上用场。其实我觉得地图场景上的怪物基本上是以鸡肋的方式来客串的，没有它们，旅途会很无聊，有了它们，一般也不怎么打。关键是因为战胜杂兵的奖励太少了呀，况且在早期身上的 RUPEE 总量有限，很快就满了，所以也不稀罕去打敌人挣那么点钱，砸点罐子就挣回来了。这可能也是表现了设计者并不以地图上的敌人为卖点的一种思想。本来，作为一款类 ACT 游戏，ZELDA 的重点并不是沿途拔草浪费时间。不过，在 NGC 的 WW 中，可能是为了延长游戏时间或者是改进游戏系统，消灭杂兵以后也会丢下些特殊宝物来，收集一定数量的宝物就会有惊喜等着你。也许，这也是 ZELDA 系列的进化标志之一吧。

刚才说的只是浮于表面的妖怪，进入迷宫后，各种妖魔鬼怪立刻原形必露，ZELDA 系列的真正战斗其实是在这里展开的。各种妖怪聚积于迷宫各个区域中，这次他们可不再是花瓶了，为了破解迷宫机关，得到重要道具，与妖怪们决一死战在所难免。这里你会发现，原来与敌人的战斗方式是如此之丰富多彩，部分杂兵更是需要动动脑筋才可以发现他们的弱点。别忘了 ZELDA 里还有一条常用解谜规则，就是妖怪全灭定律。在一些没有特殊机关的区域内，消灭敌人就是打开机关的钥匙。

ZELDA 里最出彩的迷宫 BOSS 战隆重登场。其实 ZELDA 的标准迷宫一般分为中间 BOSS 和迷宫 BOSS，中间 BOSS 其实就是强化版的杂兵，一般看管着本迷宫隐藏的超级重要道具，这种 BOSS 的弱点通常来说都很简单，基本上是对玩家动作能力的考验，只要灵活躲闪并且抓住时机攻击中间 BOSS 就可以战胜它。当然，说来简单，但对于俺们这些动作小白来说，这也是挺困难的。不过，一想到消灭了它之后就可以得到重宝了，这斗志自然而然就涌上来了。

最最有趣的，最最令人难忘的，就是迷宫 BOSS 总决战。迷宫 BOSS 的个头都相当庞大，对于个头矮小的 LINK 来说，这是一场非常兴奋的挑战。游戏设计者很有心思，他们知道玩家战胜 BOSS 所获得的成就感是跟 BOSS 的个头成正比的，所以每个迷宫 BOSS 的个头都相当庞大，在 3D 时代，借助强尽的引擎效果，LINK 与 BOSS 的决战场面十分震撼，手刃这么大一个老妖怪的感觉实在是贼好到家了。对付 BOSS 的方式，就需要你自己动一番脑筋了，每一个 BOSS 都有弱点，而这个弱点通常是跟在现在这个迷宫里取得的重要道具有关的，观察 BOSS 的举动和周围的地形，尝试使用新的道具，将 BOSS 打晕吧。这只是第一步，然后就要拔剑猛攻 BOSS 的关键部位了，直到 BOSS 苏醒。当然，迷宫 BOSS 不会这么简单的被消灭，一般到了游戏中后期，迷宫 BOSS 的弱点会变化，这时就要靠你再次的观察，去发现 BOSS 的弱点了。随着游戏进程的推进，手里的道具越来越多，后期的迷宫 BOSS 对决就要好好动一番脑筋了，这才是游戏乐趣的体现之处，希望你能自己发现它。

还好，为了人人都能接受的游戏难度，游戏里逐渐增加了对 BOSS 战的提示信息（OOT 和 WW），另外历代 ZELDA 的迷宫 BOSS 的 HP 并不是很多，假如用心来表示，也就是 10~20 颗吧，攻击几次以后就可以消灭它。这样的好处是既防止车轮战带来的枯燥感，又保证了游戏中最精心动迫战斗的紧张程度，这些都非常明显的体现出了设计者精湛的创造功力。

在 ZELDA 系列里，值得回忆的 BOSS 战斗太多了，就我所接触的 ZELDA 来说，我比较喜欢的是 OOT 里的熔岩怪兽（把炸弹扔大嘴里的样子，第一次看时笑喷了），和 OOT 里的阴阳婆（盾面反射的设计太经典了），还有 WW 里的试练者（双手与脸的那个，场面壮观魄力十足，而且不难操作）。当然，都出过那么多代 ZELDA 了，所以每一个玩家自己所喜欢的决战之巅应该都是不同的吧。



由于玩的游戏越来越多了，现代人越来越挑剔，一个游戏，要有很长的主线情节，要有很有趣的支线情节，要有很丰富的隐藏要素，还要有二周三周 N 周目......直接导致的结果是现在不管什么游戏类型，游

戏时间全部超长无比，再想找一个象以前一个小时内通关的游戏那是不可能了。也好，这样游戏才能体现它的价值，花那么多银子自然是消耗时间越长越好。

关于 ZELDA 的主线情节，很有趣的是我经常听到两种说法，一种说它太简单，一种说它很充实，经历过几部作品的熏陶，我还是趋向后一种说法。原因以前已经列举过一些，简单并不代表不充实，也不代表不完美。比如一个地球上最不稀罕的碳分子，经过不同的排列，可以组成满地都是的煤球，也可以组成价值连城的钻石，道理很简单吧。关键还是看一个简单的事物能够捏造成什么样的成品。ZELDA 系列里的 NPC 可以说跟同类游戏比起来并不是很多，但每个人的登场可基本上都是有他们的作用的啊，所以如果你忽略他们，那么肯定会错过一些情节。这就是简单带来的干净利落的表现。

对于故事主线，ZELDA 里面的信息提示一般是比较直接的，玩家不可能因为失去线索而无法进行下去。ZELDA 里一个特别出彩的特点就是都是用简单的谜题来提示玩家下一步的主线线索，你必须经过一番小小的思考才能继续。相比起来，最困难的恐怕就是梦见岛 DX 和假面了，主线的提示相当不明显，除了跟人对话以外，还要四处观察地形和确认手中的新道具，才能确认自己下一步应该去哪里。刚去 GAMESPOT 看了一眼，假面的评分是 8.3，而评论者对假面的微词，也就是关于主线和支线情节搀杂的太厉害乃至于经常不知道下一步应该怎么做。虽然对于真正的 Z 饭来说，假面是 ZELDA 系列的最高作（到目前为止），但是其难度，确实有些让人不能一时接受。我断断续续玩了两年才刚到墓地那里，当然前提是没有看攻略的。对于 ZORA 系列的情节，折腾了我也不知道一共多长时间了，真是够难啊！在此惨叫一声留念。

然后，ZELDA 里的支线情节绝对是毫无疑问的丰富多采。相对于支线情节的提示，就没有主线情节那么明显了，这是发挥你的观察力和思考力最好的时候，ZELDA 的世界里遍布着各种小秘密，光靠 NPC 的提示，你也不能完全发现他们，只有在游戏冒险过程中不断的发现，才会一个一个的揭开它。进入新主机时代除了游戏引擎让人心满意足以外，还有就是大量的帮助信息最让人感到友好了，比如 OOT 里面除了随身提示的精灵 NAVI 以及跟众多 NPC 对话后得到的线索，在后期得到真实假面后，遍布在世界各地的石头又将成为新的信息提供者，你会发现 OOT 里的一切都可以在它里面找到答案，这是一个相当完美的表现。在 OOT 之后的 ZELDA 作品，不用问，都继承了它这个优良传统，这也将成为游戏设计是否优秀的一条判断准则。

说到支线情节就不得不说我那个最怕的：迷你游戏。N 氏制作这种动作迷你游戏的能力是有目共睹的，以前玩 MARIO PARTY 时把我们几个逗得肚子都笑疼了，真难以想象他们怎么会有这么多鬼点子。ZELDA 里同样拥有数量庞大的迷你游戏，比较有名的是钓鱼，射箭，赛马，扔炸弹等等，进行方式各有不同，对每个神经环节都有考验。你可以相信迷你游戏的数量和质量完全不需要担心。在 ZELDA 里，迷你游戏的作用还是相当巨大的，大部分收集类道具，攻击道具数量的提升，以及部分游戏准关键道具，比如瓶子和心之碎片等，都要靠通过那万恶的迷你游戏考验来取得，这是对动作小白类玩家相当大的考验。实话实说，我最怕射箭，由于目标移动，所以总是瞄不准，折磨得人真是够戗。这可是你消费那大笔的 RUPEE 最好的出处，想感受 ZELDA 的动作版特点，那么迷你游戏就是最适当的选择。

因为个人时间问题，暂时就侃到这里了，其实关于 ZELDA 我还有很多不吐不快的内容，并且，有一些内容要展开的话也可以聊很多话题，可是时光不饶人啊，只好忍痛暂完，等不久的将来，如果有机会的话，再将一些还没发泄完的感受都吐露出来。同时静静等待新 ZELDA 黎明公主的到来，希望它能够在 ZELDA 的历史上再创新高。很高兴能有机会跟大家一起闲聊这许多天这一款非常著名的游戏系列，如果你没有接触过它，也希望通过这一通神聊你能够对 ZELDA 有所了解，假如你对电子游戏有兴趣的话，象 ZELDA 这么一款经典的作品是绝对不应该跟它擦身而过的。

DQ8 回顾：永无止境的传说

Stormxx

----开端----

四年一度的等待，终于迎来 DQ8 的出现。熟悉的界面熟悉的音乐，仿佛把我又带回了从前。传说又开始了，虽然有了很充足的心理准备，我还是被它深深的震撼了。果然没有辜负这些年焦急的等待，SQUARE-ENIX 为我们奉上了一道心理与视觉上的超级大餐。不论你是否接触过这款经典作品，都来一起细细品味一下，享受勇者斗恶龙 VIII 的无穷魅力吧。



（叹：我闭着眼睛都知道这是什么片头！众：闭着眼看得见吗你属金鱼的呀？）

----经典场面----

来一个经典场面之回顾，兼顾剧情与系统。当你看到这些熟悉的场景时，那些曾经发生过的美好的经历是否历历在目？

经典场面之：夕阳无限

由于游戏引擎的超级强化，进入了第一个城镇，无论是建筑、人物或天空背景，都给了我一次强烈的视觉刺激。你可能会感觉到，一般人的兴奋度是按指数方式增长的，还记得那条函数曲线吧？一下就可以达到很 HIGH，然后的兴奋度逐渐变缓。就象这幅景色，后期再来看怎么看都不起眼，但是我无法忘记首次在夕阳笼罩下的城镇里漫步的兴奋感觉。



（问：那位大婶干吗呢？答：来抢镜头的，另据说是主角的暗恋者之一。）

经典场面之：海天一线

进入大地图场景之后，你一定会为这次 DQ8 的世界之广阔感叹不已。特别是通过风车塔向港口前进的路上，镜头一转，一望无际的海岸线出现在眼前的震撼感觉，让我二话不说就扑上去要看个仔细，在海浪冲打的沙滩上漫步，直到夜幕降临满天繁星，才恋恋不舍的走开。从游戏设计上来说，这才叫充满世界感的游戏，世界在巧妙的程序设计下好象真的变得无穷无尽一般，不得不赞叹开发商 LEVEL-5 的技术能力。



（叹：真想去大海里游泳啊！ 众：从来没听说过 DQ 的主角能游泳的小心鲨鱼吧你！）

经典场面之：天上人间

在悲伤之城的剧情中，为了解除国王对死去王妃的思念，主角一行来到了愿望之丘的山顶上，等待月圆之夜，月光会缓缓照射在山顶上，出现一道月影之扉，通向月神的住处。只有月神才能解除那位长着八点二十的眉毛的国王的忧伤。由于月亮是慢慢爬上山的，我敢打赌肯定有性子猴急的同学等不及月影投射到墙上就闪了，屡次错过了这扇通往天上人间的窗户。



（问：月呢？影呢？扉呢？都在哪儿呢？答：我咋知道这扇窗户居然是一次性的？）

经典场面之：恶德之男

来到气氛怪异的恶德之镇，就会看到这位悠闲自得打太极拳的恶德之男，想从此路过，留下买路钱，当然如果杰西卡 MM 出场则又是一番景象。DQ8 的 NPC 本次设计得很到位，男女老少，种地经商当兵打杂的应有尽有，这次造型各异的大量 NPC 角色让人眼前一亮。在 DQ 中首次以原画版的形象，栩栩如生的出现在游戏中。你不再是跟一堆木头说话——虽然有些家伙长得跟一个模子刻出来的似的。这些 NPC 各有各的作息时间，除了教堂，旅馆等少数需要监守岗位的位置以外，在晚上的时候你通常都会在床上看到他们在呼呼大睡。更有一些著名 NPC 的精彩表演给我留下深刻印象：这位拦路打太极拳的恶德之男，格斗场主人毛利总喜欢出场秀，杀人豹协会看门人的口头禅居然类似我国某地方言"恩那"......还有值得一提的是制作者的谨慎态度，从悲伤之城里就可以看出来，初次到来时，NPC 们都是穿着黑装，愁眉苦脸的表情，等到国王醒悟后，就会一个个就全都喜笑颜开了，相当符合剧情所要求的气氛。

图片丢失............

（问：那每次通过都必须要交钱吗？答：笨，条条大路通罗马晓得不？）

经典场面之：荒野古船

在踏遍了差不多整个东部大陆以后，主角一行终于获得了重要交通工具船的情报，来到东大陆北部的大峡谷中。在以前我们的印象中，也就是一艘体积将将够容纳这几个角色的一艘小破船，可是进入荒野峡谷中，压迫力十足的巨大古船出现在眼前，吓得我连脚步都放慢了。即使用第一视角来看也无法看到这艘巨船的全部，现在我可以宣布从此这就是 DQ 的造船标准了。



（问：这船的形状好怪跟山似的？答：别冒傻气了船早就被我时空转移到海里了。）

经典场面之：诅咒之城

为了让古船能够从荒野里转到大海中，主角一行来到了阴云笼罩荆棘密布的被诅咒的特罗迪城，DQ8整个故事的开端在这里才彻底上演，崛井老兄卖了一个好大的关子，为了拯救被诅咒的公主，我们将在天空、大海和陆地上展开波澜壮阔的伟大冒险……突然发现顺序应该反着说才对。一进入城内，背景音乐相当的凄婉，同时细心的同学也会发现，这座城就是在预览版中出现过的，当时是何等的雄伟风光，现如今真是时运不济呀。是啊，你看看特罗迪王那副尊容，能是个走运的家伙嘛。



（叹：哈哈终于给自己来了张近距离特写，怎么样够帅吧？众：好漂亮哦......我们说的是城堡。）

经典场面之：圣地神像

得到船以后世界一下变得广阔起来，可以冒险的区域极度阔宽。而这个位于 DQ8 世界中心的圣地，是冒险者不得不注意的地方，因为在高高的悬崖峭壁上，竟然雕刻着一座直耸入云的巨大女神像，据传说石像的内部封印着被七贤者打败的暗黑之神，而暗黑之神又是造成主角冒险事件的罪魁祸首。所以你知道啦，在有生之年，务必要去这片神圣的土地去瞻仰一下这座伟大的神像，否则......就来不及了。



（问：......先告诉我们那个神像是一次性的还是被你时空转移了？答：不关我事，去问那个该死的圣殿骑士团团长去！）

经典场面之：骑豹旅行

来到西大陆之后，版图变得更加辽阔，城市之间的漫长距离令人发指。还好，在赌城的旁边，就有一座杀人豹旅行社。想得到该社的会员证，首先要回答首门员的问题，很搞笑的是我第一次选择的全是最恶毒的答案，居然得到了他的认可。然后，完成社长的委托给一只豹之魂超脱，你就可以永久的拥有卡哇依的杀人豹了。骑上豹的移动速度绝对令人满意，而且心旷神怡，这是 DQ 中第一个让我觉得动感十足的交通工具。



（叹：自打加入旅行社之后我们一直形影不离啊！众：哼......屡次晃点我们，这次我们要告你虐待珍稀动物！）

经典场面之：光之航线

为了探索神鸟的传说，登上群山环绕的一块神秘的南方大陆，主角先要找到隐藏在某河流洞窟之中的海贼王的老窝，再从那里得到了海贼王的密宝：光之海图，这样，来到大海中央的礁石群后，就可以进入通向神鸟故乡的光之航线了。只要沿着光路前进，就可以穿越阻碍进入新的大陆。顺便说一下乘船出海的感觉，海洋移动与陆地移动不是同一种比例的地图，由于船的巨大，世界也变小了，要是与陆地同比例的话，你会累的吐血的。



（问：这没什么希奇呀？答：这是 DQ8 里唯一需要运动方向精确操作的地方，不知道我是动作游戏小白吗？）

经典场面之：绿野仙踪

进入南部大陆后，经常可以看到地上巨大的鸟影一闪而过，可是抬头一看天空，什么都没有。还好，在这里唯一的村落中得到了神鸟的情报：只要站在高地之门上追踪鸟影，就会发现神鸟的秘密。谜底揭晓的时候，你就会发现通往异世界的通道。游戏引擎提升以后，游戏方式也会有些改变，神鸟之影的追逐剧情就是在这个广阔 3D 世界里的创意设计之一。你是否体会过这种寻找绿野仙踪的经历？



（问：鸟不是就在门上吗？答：当时我还没有开天眼呢哪看得见鸟啊，还能不去找这鬼鸟影？）

经典场面之：神鸟行空

从暗黑世界返回现实世界之后，终于可以大鹏展翅翱翔天空了，从此没有无法到达的区域。DQ8 世界最后的秘密即将揭开，在群山中，在密林里，在孤岛上，在沙漠边......还有无数沉睡的宝藏在等待着你去探索去挖掘。最终，还是要来到这座位于世界北方大陆的悬空圣殿，去探索七贤者最后的秘密。你应该对通向大神殿那部封闭式观光电梯印象深刻吧？可惜，等到它允许通行的时候，我已经可以借助神鸟之魂的力量四处飞行了。在飞行模式中，由于采用的是高空鸟瞰的模式，世界的范围又变小了，很快就可以到达想要去的地方。其实，我倒是更希望飞行世界也可以象陆地世界一般的大小，那种探索的感觉一定是贼棒了，哎痴人说梦一回。



（叹：好宏伟的悬空寺啊！众：好什么呀，按照力学原理它早就该倒塌了，是哪个小白设计的？）

经典场面之：最终决战

任何冒险的尽头都会有一场艰苦的恶战，惹事多端的大魔王暗黑神终于露出它的庐山真面目。这是 DQ 系列的首次空中大决战，场面魄力十足，音乐壮观宏大，即使驾驶着神鸟，主角在巨大的暗黑神面前也显得如此渺小，但是有了正义永恒的主题做后盾，又怎么会惧怕这好大一团肉墩墩的东西呢？当然过程也还是有点复杂的，首先要取得七贤者之魂，拿着神鸟之杖在暗黑神作弊耍赖的情况下召唤出所有的贤者，破解暗黑神的作弊码......就是打破它的保护罩啦。然后，就是真刀真枪的最终决战了。我很希望它变身，又希望早点见到结局。当然最怕的还是鸟山老兄恶心我们一把：从这个肉团中又分裂出一堆小妖怪来。还好，虽然带着一丝失望，胖胖暗黑神很快就会完成它在 DQ8 中的历史使命，不管这件事曾经发生过多少次，我都要庆祝一下勇者的又一次全面胜利。



（叹：你看暗黑神那肚子，拍一下估计浑身的肉都会产生共鸣跟着颤！众：......你就比那鸟山氏还要恶心......）

经典场面之：国王的秘密

隆重介绍游戏中最重要的准主角：受诅咒而被魔化的特罗迪王的秘密。他因为丑陋而可怕的外表经常被村民们喊打，经常与山贼杨格丝不伦不类地吵架，说起话来也会偶尔冒出国王的派头，跑起路来更让人忍俊不禁......其实他的内心还是很不错的。在王家之山试练情节中，他甘愿以一国之主之尊让猪头王子打屁股一事，就可以表现出他的气度来。而大家更感兴趣的可能是他原来的样子，在诅咒之城讲述过去的往事时，特罗迪王就没有露过正脸，而后期在奇迹之泉解除诅咒时，他又被巧妙的剧情安排错过了恢复原状的机会，当时我就不禁对崛井老兄所卖的这个关子恨得咬牙切齿。所以，在剧终之时，我最关心的就是看看这个国王的秘密究竟是什么样子的了。其感想......我想大家应该跟杨格丝的感想差不多吧：国王大叔原来这样子跟被诅咒的时候也差不多嘛，哈哈。但是，我好象想起了怪物史莱克这部经典电影，再看看特罗迪王，相貌的美丑又能代表什么呢？这也许就是作者想要告诉我们的吧？



（问：这个巨难看的家伙就是中了诅咒以后的国王吗？答：......汗，当我什么都没说过......）

经典场面之：只羡鸳鸯不羡仙

说实话，我原以为主角的元配情人是大胸 MM 杰西卡呢，可是到了诅咒之城，才发现被诅咒的公主米笛亚才是主角的青梅竹马。真是自古真情多磨难呀，贯穿整个 DQ8，公主也没有露出几次芳容，只有到奇迹之泉才可以跟她说几句悄悄话，就这样一直延续到游戏的结尾。可是，主角的最后一件任务居然是护送公主去跟猪头王子结婚，这是绝对不能容忍的！说什么也要把鲜花从这堆牛粪上给抢回来！
DQ8 有两种结局，第一次消灭暗黑神后就是抢婚的结局，但没能名正言顺的把公主娶过来，稍微有点美中不足，想弥补这个遗憾吗？很好办，通过了隐藏迷宫，首次战胜了隐藏 BOSS 龙神王以后，你就会惊讶地发现主角的真正身世——猪头王子的表哥，桑比克王国的王位继承人，并且得到了身份证明的家传红宝石戒指。然后你就可以迎来期待中的场面，主角与公主有情人终成眷属，举办了一场名正言顺的婚礼。因为特罗迪王答允的就是把女儿许配给桑桑比克的王子呀。历尽千辛万苦后，终于可以在人们的祝福声中，来体味 DQ8 中真正的完美结局，我还有什么不满足？我还有什么可期盼？细细一想，果然是：对月形单望相护，只羡鸳鸯不羡仙。



（考考你：猜猜图中一共有几个证婚人？）

----尾声----

结束了 DQ8 以后，我还是有很多不满足，我觉得它还有很多可以发展之处，无论是游戏系统还是游戏剧情，甚至我可以很容易就把这些问题如数家珍得给罗列出来。但是，当我查看记录发现已经为它耗费了 80 多小时的游戏时间时，我才意识到，是我的期望值太高了，这种期望是与游戏的发售间隔时间成正比的，我太过希望 DQ8 能够满足我所有的期望，但这是不可能的，而当我回过头来看看 DQ8 里曾经的漫长历程时，才会发现它给我带来过多少惊喜和满足，有了这些，难道还不够吗？我们的欲望总是让我们看着更高的地方，其实，假如你仔细想想的话，也许会发现，你已经拥有了。
在战胜神龙王和游戏的完美结局出现之后，对于一般的 DQ 玩家来说，DQ8 就算已经彻底圆满了。后期与神龙王的七连战，收集技能种子，完成道具图鉴等等的内容，都是标准 DQ 饭的爱好了。所以，你喜欢走到哪步，自己应该清楚。天下没有不散的宴席，但是宴席可以再开。DQ8 迟早也会划上它的终止符，但是 DQ 系列作为一个永无止境的传说，将会永远存在。



(The End)

给《啪嗒砰》找点碴

darkten

《啪嗒砰》诚然是个好游戏，之前我看别人玩的时候，只看了一小会，就感觉到有 feel，一种好游戏才有的 feel，就好像拓海开着 86 就会发光一样，一般的游戏是不会有这种感觉的。

然后很快的，我把它通关了，当然借助了金手指的力量，因为我说过了，我拒绝一切单纯消耗时间的简单重复性劳动，刷钱、刷肉、刷铁、刷装备这些粗重功夫，就留给金手指操心就好。《啪嗒砰》作为一款音乐节奏战斗游戏，本来应该是比较轻松有趣的，但把刷怪设计成整个游戏时间里的重要组成部分，我不能苟同。

以下罗列一下我认为不够好的地方：

（一）刷怪场景太多。整个游戏篇幅里面，大概有 70%～80%的关卡都是可重复进入用以刷怪的，到了后期，一溜都是这种场景，要想玩正常流程还得翻一下屏才能找到相应的地图，其实完全可以做得简洁一些，例如刷肉，没必要还细分成刷 1 级肉、2 级肉、3 级肉、4 级肉等，刷肉就用一个场景，然后低级肉可以合成高级肉就好。树枝、石头、合金类似。

（二）刷的快感也不够。这和第（1）点有紧密联系，刷也就算了，偏生场景都是有固定长度的，刷了 3、5 个材料之后，基本上就到终点了，然后回一下部落，要想再刷就再重新进入一次场景。粗略算下，光是浪费在进进出出上面的时间就很可观了。没必要设定场景长度，就让一直刷下去就好了，前面的敌人简单些，掉率也小些，越到后面，每拨敌人越来越强，越来越躲，掉率也越来越高，直到玩家刷到够了或者刷不动了为止，自己再选择回去部落就好。总是在刷得意犹未尽的时候被强行打断，就像吃饭吃到一半就不给吃了，让人觉得很不爽。

（三）Fever 状态的要求严格了些。这是款音乐游戏没错，但同时拥有音乐天分和游戏天分的玩家并没有那么多的，像我这种轻度音痴的程度，在朋友当中还算是处在中上游的了，在游戏的时候都不免碰了个灰头土脸的。因为 Fever 状态是很重要的战斗因素，没有 Fever 状态的话，基本上是很难打的，偏生初进入 Fever 的时候，只要第一次错了，就马上 Fever 消失，要从头来过，这个打击太大了，就举沙漠那关好了，需要连续求雨，不知有多少人卡在那里，无法继续。我的建议是进入 Fever 后连续三次节拍都输错的话，才取消 Fever 状态，这样可以有一个缓冲。就像高手可以连续三次四拍全中，最快速度进入 Fever，中手可以做到四拍中三拍，也能较快进入 Fever，低手再差再差，十回合也必进 Fever 一样，分出差距档次，但没必要一竿子打死了，毕竟游戏是设计成没有 Fever 就基本玩不下去的那种。

（四）游戏元素设计功力不够。这包括不少方面，先是求风求雨，求风还稍微应用在某几个关卡里，用来削弱对方的箭雨，求雨就真的是除了过沙漠那关，之后再也没有需要用到它的地方了，利用率之低，令人咋舌。是否真的没有发挥的余地了呢，不见得，游戏里不是有火焰系列武器嘛，在下雨的情况下，火焰系列武器就只能发挥普通威力，在刮风的情况下，所谓风助火势，火焰系列武器就能发挥最大威力，诸如此类，做文章的地方肯定是有的。再来是兵种，弓箭兵从头用到尾，骑兵没上场的机会，号角兵又强到逆天，各种兵种完全没有应对不同场面的优势劣势之分，也没有最基本的兵种相克，骑兵克步兵，步兵克箭兵，箭兵克骑兵，这些传统 SLG 的精华竟然完全没有采用，出现兵种极不平衡的情况也就不奇怪了。再来是地形，一条肠子通到底，一马平川，一点变化都没有，如果加个下坡，骑兵能发挥最大威力，加个下坡，骑兵会拖慢整个队伍的行进速度，加个草地，被火箭射中损失极大，等等，都是可以增加趣味性的东西，但都没有在游戏里见到。

（五）流程太短。其中包括了不少狩猎关和隐藏关，除去这些，正常的关卡数量可谓屈指可数，这也使得游戏故事的饱满性不够，匆匆结束，结局看到太阳那个东西的桥段也并不高明。我觉得完全可以做得更充实些的，每一种兵种的用途，每一种武器的优势，再加上一些恩怨情仇的来龙去脉，折腾一下，就

能变出不少关卡来。《曹操传》好像有 50 关，《啪嗒砰》对比一下，差距不是一点两点。

（六）战斗节奏的学习顺序有不妥。先学行走，再学攻击，然后学防御，这个没有问题，但把回避放到最后一个学到的节奏就有些奇怪了。对于 ACT 来说，回避都是初始技能，后期只是攻击手段更多更强大而已，《啪嗒砰》不让一开始学回避的意思是你就乖乖地挨打，不能避开，打不过就再去刷材料刷装备升级是吗？其实这是剥夺了玩家的乐趣，玩家时机把握得好，完全回避敌人的攻击，这个成就感是很大的，就算我的攻击力很低，敌人的攻击力很高，硬碰不得，打不过我还躲不过吗？但是没得躲，只能挨打，这就很郁闷了。倒是像蓄力攻击这种战斗节奏可以放到后面一点学，因为这属于攻击手段的一种，停一回合，下回合施放双倍伤害，配合敌人一次性受到较多伤害就昏眩的设定，其实就可以衍生出一些战术来，这些都是游戏的好玩所在。

不知不觉，倒也码了不少字，看起来通篇都是批评《啪嗒砰》的字句，其实不然，《啪嗒砰》是一个蛮有创意的游戏，成功引入了音乐的元素，已经相当优秀，只是，我觉得，它可以更优秀而已。

Rukayo 回帖评论：

只赞成(四)的第一点还有(五).
也许是楼主只用老金通了一,两次关而没体会到把 boss 打到 N 周目的挑战性.
其实刷材料也好刷神器也好多数都是刷 BOSS,小怪刷出特定材料很小,而 BOSS 你每打死一次他就会升一级,越来越难打,这也让就算多次重复打 BOSS 也不会变得乏味,反而让刷神器和材料变成一个很有趣的过程,物以稀为贵,我觉得 SCE 把物品出现几率设置得刚刚好.如果按楼主所说的材料这么容易刷出,这么容易就能把自己想建造的军队和想要的武器得到的话,这游戏还有什么耐玩性可言呢?就例如逆玩怪物猎人,打死 BOSS 后他会让你一直剥尸剥到有你想要的材料为止吗?还有,这个游戏是有合成系统的.
至于 fever 状态,其实一点都不难,就是玩久了把握一种节奏的感觉而已,我觉得 SCE 已经 fever 难得把握得很好了,在降低的话这游戏根本就没难度了.别说把 fever 持续,把 BOSS 刷高级了后有时遇到 BOSS 的一些攻击还要自己舍弃 fever 来闪躲呢~!
也不觉得没有利用到兵种相客的原理,有些关卡不是要用特定的兵种才能容易一点过关吗?游戏这么注重兵种配合,如果没有相克的话哪有配合呢?还有,胖子储力后是能把对方小兵震倒地的,这就有了楼主所说没有的状态攻击,如果能把 BOSS 打晕的话这游戏也不会有难度了,储力攻击完全是为自断 fever 后准备的一个技能!
技能学习的顺序只是为游戏的难度安排而已,如果一开始就让你学会了回避技能,那头几关可以说根本完全没难度没可玩性了,可以说,后来把 BOSS 等级刷高了的话,就算你学会了全部技能都不一定能打过.
上面所说的,都是用老金和只把这个游戏打过一两周目所不能体验的.所以请用老金通关而且没有真正体会到这个游戏乐趣的楼主就不要乱说了,我只能赞成楼主说这是一个好游戏这一点.

《寂静岭 起源》漫谈

dante 帆

前言

写这篇文章的缘由可能很好笑，因为在 **PS2** 区看到有人大喷起源，一看居然喷的是画面，冒火，不过总要以理服人，所以动了写一篇起源的深入分析的文章的念头。作为 **SH** 的死忠，记得在 **PSP** 刚被我卖出后得知《起源》（以下称 **SHO**）的神临，吐血。不过伟大的 **K** 社没有忘记对于 **SH** 来说劳苦功高的 **PS2** 平台，逆移植之，虽然晚了点，不过能玩到这么原汁原味的 **SH**，我已觉得三生有幸了。至于游戏的素质，当然还是一如既往的优秀

SH 的最大卖点即是剧情，越是挖掘越是觉得深不可测，就画面而言也很出色，不过游戏的操作性实在是一般，但深邃宏大的剧情支撑让这个系列一直焕发出异样（汗）的光芒并拥有大批的死忠玩家。从剧情上来说 **2** 代 **4** 代相对比较独立，但相互又有一定的关系。**SHO**、**1** 代以及 **3** 代则可以说是地道的"三部曲"，而 **SHO** 和 **1** 代作为系列的开端可以说没有它们就不会有以后的故事



世界观架构

熟知 SH 的玩家都知道，自从 1 代 Alessa 的部分"善体"为了躲避其母 Dhalia 的迫害而创造出能够影响他人的精神世界以来，系列的表里世界设定也越来越趋于成熟，这是从游戏顺序的角度来说，当然还有一个平行的现实世界隐藏于其中（主角都是被蒙蔽了双眼的杀人狂-0-）。实际上从心理学精神分析的角度来说，所谓的表里世界正是显意识与潜意识（即弗洛伊德首次提出的意识与前意识）的代名词，而弗洛伊德曾经提出的另一个概念无意识正相当于游戏中的现实世界，当然主角们精神被控制都无缘可见。潜意识即潜力，我们业已可以理解为现代相对的所有超常能力总称、也可以理解为人类之本性本能，只不过早已遗忘了而已。在游戏中我们了解到，Alessa 正是因为偶然接触远古时期教会遗留的神秘宗教物品 Flauros 而激发了自身的这种超能力，甚至对整个小镇都产生了影响。

按道理说 SHO 里的表里世界并没有完全成型，里世界不是那么容易就进去的。1 代 Dhalia 还是靠着 Flaurous 让 Harry 代其帮忙，本作因为主角 Travis 自身的缘故才能够自由切换（下面我会有详细解释）。先回顾 1 代，主人公 Harry 为了救爱女 Cheryl（即 Alessa 的转生婴孩，被 Harry 所拾抚养），中了 Dhalia 的奸计帮其找到 Alessa 失散的灵魂完成了仪式准备，不过 Kauffman 因为交易被耍半途报复 Dhalia 使仪式再次失败，Karfuman 自己也被 Lisa 拖入了永久的精神世界...

1 代中对系列之前故事的交代大家也都晓得了，SH0 则是对其做了充分的补足。简单来说，Dhalia 因为相信焚烧自己的女儿可以召唤邪神 Samael，构建所谓的乐园（Paradise），将女儿烧伤，而仪式却也失败了。而本是"陌路人"的 Travis 的突然闯入，整个故事也更加丰满...

***Travis** 的身世*

有关系列主角的过去是每一作玩家都应该通过游戏的过程逐步了解的，对于整个游戏主题的揭示都有着至关重要的作用。大家都知道 SH 的主角向来不是什么简单人物，按照设定寂静岭自古便是一个神秘之地，而在 Alessa 的影响下能使心有罪恶之人的阴暗面无限扩大具象化。除了 1 代里的 Harry 我们不得而知有什么"前科"，但人心必有杂念嘛。而 2 代很典型的几个人物：James（杀妻念头）、Angela（烧死家人）、胖子 Eddie（枪杀罪行）、3 代的 Heather（本体就是 Alessa，体内有邪神）、可以说都是大有来头，才被召唤至寂静岭"赎罪"。本作的主角当然也不例外，而且更是让人惊讶...

对于 Travis 的身世，通关后我们会有个大概的了解：Travis 从小跟着父母居住在寂静岭，他的母亲 Helen 在 Travis 小时候一直对其又打又骂，称其为"恶魔之子"，并曾开着煤气和儿子自杀未果，被送进医院治疗后又住进疗养院（疯人院啦..）。儿子虽然恨透了母亲不过还是想念她，父亲 Richard 更是想念自己的爱妻到了极致，但是每次 Helen 都要看到自己的儿子并想杀掉他，为了儿子的安全接受了医生的建议，对儿子称妈妈已经死掉了。搬到湖边旅馆居住后常常写信给 Helen，并在结婚纪念日时还送了戒指给妻子，然而通过游戏后期的一封信"TO A GHOST"可以看出 Richard 对妻子进了疗养院仍然疯狂的举动再也忍受不了，于是在湖边旅馆的 500 室上吊自杀，留下儿子一人，而旅馆的一个 MEMO 提示说小 Travis 守在父亲身旁 10 小时...然后 Travis 离开了小镇，也慢慢的淡忘了这一段记忆，直到若干年后的一天...

***Travis** 名字来源*

Travis 这个名字在美国算是比较普遍，不过有几个名叫 Travis 的著名人物的确与本作主人公有着许多惊人的"巧合"，这里有两部著名电影不得不提一下。

第一部《德州巴黎》 第二部则是大名鼎鼎的《出租车司机》（《TAXI》），两部片的主人公都叫 Travis，也都是司机，而且影片的最后一个镜头均是 Travis 独自开着车的长镜头。不过相比较而言公路片《德州巴黎》中的 Travis 与 SHO 的 Travis 更为相似。

《德州巴黎》是一部以发掘一个人过去为主题的公路，这和 SHO 乃至于这个系列也是"挖掘主角的过去"不谋而合。影片中的 Travis 逃离文明社会只身在荒芜的德州巴黎游荡，剧情中我们可以了解

到这里曾是他死去的父母邂逅的地方，这一点与起源也不得不说太相似了（Travis 神游湖边旅馆）。而最后 Travis 远离德州忘掉过去，回到 LA 与妻儿重归于好，与 SH0 中的 Travis 战胜过去，逃离寂静岭，“清零”计数器也是颇为雷同。
而另一部电影《出租车司机>相对而言要更加出名，由著名导演马丁西克塞斯执导，罗伯特德尼罗主演其中的主角 Travis,同样属于受过去影响而自我迷茫的那类人，不同的是电影中的 Travis 并没有选择遗忘来逃避，而是通过不断的古怪行为来证明自己的价值，使自己有一种强烈的社会存在感，不过这和 SH0 中 Travis 化身为 Butcher 后的疯子行为也有点巧合。
而历史上有个著名人物也要提一下，威廉-特拉维斯（Travis, William Barrett），原本为律师，后来加入美国历史上著名的为争取德州独立而与墨西哥军抗争的阿拉莫之战中成为“神圣三杰”之一，后来这批由非军方人士组成的军队在墨西哥军的强大火力下，死守孤堡 13 天后全军覆没。有一部电影就是讲述这段历史的--《阿拉莫之战》（《The Alamo》），巧合的是片中 Travis 的扮演者亚历克-鲍德温(Alec Baldwin)与游戏中的 Travis 长相颇为相似...

寂静岭 起源

未来

事发当天雨很大，作为卡车司机的 Travis 准备抄近路通过寂静岭镇的时候，突然精神受到 Alessa 影响，脑海中浮现出模糊的幼时记忆，当然他此时也不知道那个墓碑旁的小男孩就是他自己，这时一走神，马路上突如其来的一个白影让其吓了一跳，这里的披着布的白影自然就是被烧伤的 Alessa 逃逸的那部分魂体（准确的说是实体化的精神体）无疑，而当车镜中“久违”的身着蓝色校服的 Alessa 出现时，雨也不下了，漫天大雾开始弥漫，游戏世界正式由现实切换至了“表世界”。蓝衣的 Alessa 魂体在表世界中也开始真正的“玩弄”起了 Travis...在经过一阵追赶后 Travis 在一间烈火燃烧的房屋内发现了 Alessa 被烧成重伤的肉体（同时也遇见了鬼鬼祟祟的 Dhalia），此时的 Alessa 虽然重伤，神智依然清醒，所以仍能控制着自身强大的精神世界并对 Travis 加以影响。于是无论是 Alessa 自身的拯救，还是 Travis 自己的赎罪之旅，都拉开了帷幕...



游戏主要场景有这么几个：Alchmilla 医院，Cedar grove 疗养院，Artaud 剧院、湖边汽车旅馆以及最后的仪式进行之地。而在 Alessa 强大的精神力量驱使下 Travis 找回了 Flauros 的四个碎片，分别是是医院的"未来"（Future piece)、疗养院的"过去"(Past piece)、剧院的"虚假"(False hood piece)、旅馆的"真实"(Truth Piece) 以及医院地下室的"现在"（Present piece）。每个碎片既代表了 Alessa 的精神世界，也代表了 Travis 的精神世界。



救人后反晕倒的 Travis 醒来后发现自己在医院，而后便遇上同样很鬼鬼祟祟的 Karfuman，按照 1 代的剧情可以解释此时的 Karfuman 正回医院安排 Lisa 照顾重伤的 Alessa，为下一次仪式做准备。而其面对 Travis 时自然装傻说不知道有接收了新的烧伤病患治疗。紧接着在卫生间便遇到了蓝衣 Alessa，Alessa 在镜子里上按了个血手印，Travis 通过镜子进入了黑暗肮脏的里世界。并遇到了怪物 Straight Jacket，打败后得到第一个碎片--"未来"。



这一章节有个几个谜题的象征意义我们可以来瞧瞧。调查那个卵形门上的言语颇有意味："事实上，我在烈火中看到了灵魂的重生"，而解迷道具是一个具有重生性质象征意义的金蛋，又是"烈火"又是"重生"，这里说和 Alessa 没关联也没人信。而给人偶填入内脏的谜题也很有意思，回到里世界调查会发现床上的木偶变成了一具尸体，Travis 还自言自语是谁做了这么残忍的事- -



而拿到的眼睛在盲人之门上放置，盲人之门这么解释：盲人需要眼睛，如果他们渴望注视未来。这里的意味不仅仅包括进入门后可以得到”未来“碎片，更暗示主角如同盲人一般身处被蒙蔽双眼了的异世界之中。

“未来”碎片的意味则很明确，从 Alessa 的角度来说意味着灵魂的真正解放，也意味着她将来要在医院度过一段时间了。而从 Travis 的角度来说意味着自己对未知的追寻，而当拿齐最后一个碎片时我们会发现又身处在了医院，“未来也包含了这么一层意味。

途经肉店的 Travis 看到了骇人的一幕，一个护士怪哆哆嗦嗦地坐在肉点的板凳上，一个长着半边三角头，围着肮脏的围裙，类似于屠夫的怪人用大刀剖开了它的腹腔，然后满意的离开了。

医院场景怪物分析

护士 Nurse





护士是 SH 系列最具代表的怪物，贯穿系列 1-3 始终，只要是医疗机构都能见其“魅影”，但外表都不尽相同，1 代是寄生怪；2 代是溶头，身材却异常性感；3 代是血盆大嘴。本作的护士蒙着脸，没用拐杖也没用手枪，就是拿个大针筒戳啊戳，这个比较符合小 Travis 小时候的心态：去医院看精神不好的妈妈，护士都蒙着脸拿着各式针筒在妈妈身上扎...

紧身衣 **Straight Jacket**



怪如其名，这种怪浑身像包着一层紧身衣服，走路一瘸一拐，见到主角就猛冲过来抱住咬，或是喷毒雾。叫紧身衣也有强烈的象征意义，可以理解为 Travis 从小不好的回忆形成的压抑心态，将其身心紧紧束缚；当然，作为医院的关底 BOSS，如果以后来的几个关底 BOSS 为参考，我们可以将其与所在地联系起来，理解为 Helen 对来到医院看望她的小 Travis 的疯狂举动（又扑又咬，恶毒的言语攻击）对 Travis 心灵的影响。另外官网对于这个怪还有个名字叫 Flying figure（飞影），这个名字倒是蛮奇怪的...

肉店场景怪物分析

屠夫 **Butcher**

值得大书特书的一个怪物分析。这个怪物玩家乍一看肯定想到 2 代的三角头，不同的是屠夫那个立体三角头缺了一半，面目更加模糊，2 代三角头第一次出现在 James 面前时正在 OOXX 模特怪（性暗示），而屠夫则是在像宰动物般分解了护士（暴力），而其后多次遇到屠夫基本都是目睹了其对其它怪物剖腹掏光内脏后的惨状。



对于 2 代三角头的解释多为：James 内心欲求不满，破坏欲、性欲综合的实体化，而这一次的屠夫又是象征或是暗示了什么呢？2 代的三角头在后来一次又一次的在 James 面前将 Maria 杀死，而值得注意的是，屠夫则是一次比一次残忍：剖护士小腹--掏光护士内脏--将紧身衣怪劈成两半，而第四次看到它则是在湖边旅馆的恶趣味密道里，偷窥其在 503 室，第五次则是 Two back 怪被剖开，第六次屠夫宰了一个 Two back 怪后与 Travis 决战。





这里我们可以将屠夫每次的出现，理解为 Travis 的一个心路历程。屠夫无疑是代表这 Travis 心里罪恶的一面，从小被母亲虐待我们自然可以理解，所以前两次都拿护士开刀，一次比一次残忍则是对潜意识里母亲一次比一次的憎恨，第一次剖开护士下半身无疑是对"母亲"这个名词的厌恶。而紧身衣代表 Travis 被束缚的人格，一劈两半的寓意不言而明。第四次是在密道偷窥看见其身影，此时的屠夫静静地站在 503 室，而在精神世界的却不得不躲在暗处的 Travis 才得以完整窥见自己的这一半人格。第五次的 Two back 象征寓意也很复杂，下面会详谈，但是其出现在 Motel 最主要的寓意还是 Travis 对父亲的一种愧疚（怪物形象是大人背小人），被屠夫掏了内脏却又阴雨对父亲隐隐的一种憎恨（为何？下面会有解释），第六次的决战则是 Travis 与自身罪恶人格的一种诀别。但是，在击败屠夫后的动画中我们可以看见 Travis 一刀狠狠地看在屠夫的死尸身上...我们既可以理解 Travis 对罪恶自我的极度憎恨，也可以理解其真正被屠夫"灵魂附体"了...还记得《搏击俱乐部》的结尾吗？泰勒这个人格虽然被杰克"消灭"，但是最后的生殖器画面不言而明啊...

过去

从噩梦中惊醒后 Travis 发现自己好像又回到了正常的医院（其实只是表世界而已），并且遇到了 1 代中曾出现的护士 Lisa，按照 Karfuman 的交待，Lisa 骗 Travis 那个被烧重伤的小姑娘已经死了。Lisa 随后前往疗养院见 Karfuman 医生，而心生疑惑的 Travis 也动身去往疗养院打算进一步了解事情真相。

在疗养所遇到了 Dhalia，Dhalia 倒是很老实的说那女孩是她女儿，又说女儿没死正有人照料她。然而此时的 Dhalia 却知道 Travis 的名字，由此不得不看出 Travis 与寂静岭颇有一段渊源。不明所里的 Travis 赶到疗养院，仿佛听到了一对男女的对话，Helen 一味咒骂父子，Richard 为 Helen 的变化苦恼不堪，在里世界拿到 Jocasta artfact（乔卡斯塔饰品）后打开女病患隔离室，遇见了只剩一张大口乱叫、面目可怖的"妈妈"。打败后获得"过去"碎片





作为曾经"关押"过 Helen 的疗养院，处处留下痕迹暗暗展现了 Helen 过去的故事，特别是女厕地上的大血字"Bring me my son"（把我孩子带来）尤为醒目，可以推测 Helen 作为母亲既想见儿子又想杀儿子的矛盾心理。而通过对疗养院的调查我们也可以发现这个医疗院对待病人是如何的残暴。还记得 TB Ward 和水疗室的那两把钥匙吗？看看下面这个 Memo;

Dr. Harris Our magpies have been at it again. This time they SWALLOWED the damn keys for Archives and the Basement. Don't worry….Gary has taken Mr. Magpie to the TB Ward and I'm taking Mrs Magpie to hydrotherapy. We'll make them spit the keys out! This job would be great if it weren't for the patients! Clem

曾在疗养院吞了钥匙的 Magpie"喜鹊"夫妇，可以猜测一个被气泵灌死一个被水淹死，Helen 在这种环境下真疯了也是可以理解。而且通过 Memo 了解到 Helen 因为总是有暴力倾向被 Harries 医生要求服用了大量含镇静作用的药物 Epolineum，随之而来的副作用可能会加剧 Helen 的幻想倾向。不过我们可以从 Memo 了解到 Harries 医生对 Helen 她的病症也很好奇

The new patient Helen Grady arrive today. I was surprised to see how calm and well behaved she was. After reading her notes I was worried that she might be something of a handful. The woman is in complete denial and claims no recollection of the incident which saw her committed. Indeed she has asked repeatedly to be allowed to see her son! I have agreed with her husband that it is best that the boy be kept away from his mother. While there seems little hope for any long term recovery I look forward to spending some time with Mrs Grady -- her condition is most fascinating.
不过，让我颇为震惊的是这把名为 Jocasta artfact 的打开里世界女隔离室的饰物。在此之前我原以为 Helen 可能是受当地宗教影响发了疯对儿子如此残暴，抑或是其原本便是虐待狂，不过又感觉说不通，好歹是儿子啊，然而这个饰品的来历让我至少明白了一半。在古希腊神话中，Jocasta（乔卡斯塔）是底比斯王子 Oedipus（俄底浦斯，曾破解怪物斯芬克斯 Sphinx 的谜语）之母，Oedipus 误杀父亲并娶了母亲 Jocasta 为妻，发觉后自刺双目，流浪而死。后世也有个名词叫"Oedipus 情结"即恋母情结。值得注意的是虽然希腊神话乱伦的事情多了去了，不过制作人这么设定这把打开面对"母亲"之门的饰品...按照系列惯常的隐喻这对母子俩的乱伦关系是可以推测出了。而 Helen 对小 Travis 的虐待也就不难理解了，内心觉得对不起儿子，又有对丈夫的愧疚，疯了也是可以理解的。
结合上一点 Helen 和 Travis 又一层关系的确定，前面我提到过镜子能够切换表里世界也有 Travis 自己的原因，在这一部分我将重点解释。
镜子是游戏中连接表里世界的重要媒介，这次的 SHO 也首创了可以自由切换表里世界的设定，多了一个平行空间，谜题也可以相互联系，这些都是从游戏制作来考虑，那么从剧情方面怎么解释呢?难道要理解为又全是 Alessa 的所作所为吗？
在疗养院的接待室里，有一段 Helen 与医生的对话，其中 Helen 反复强调儿子是"坏种"，说镜子里的人看到了她儿子并告诉她 Travis 是"恶魔之子"。而我前面说过了，这两人很有可能是乱伦的关系，那么一般他们会躲在哪里乱伦呢？卫生间、盥洗室等隐秘之地，镜子自然多出现在这些地方。而有一点值得注意的是，Helen 的"Bring me my SON"恰好书写在女厕内，再联想碰到疗养院的 BOSS"Memory of Helen grady"时她那近乎挑逗的语气（孩子，让我看看你的脸..）。我们可以下结论根本不存在什么镜中之人，母子俩选择在有镜子的房间乱伦时，Helen 通过镜子看到了自己丑陋的一面，镜中的 Helen 告诉自己儿子是恶魔云云...而可能刚看过镜子后 Helen 便对 Travis 又打又骂，镜子自然对 Travis 来说是不好的回忆...代表了两种世界...一个很 Happy 一个很黑暗...。
当然，出于寂静岭中意识世界会相互影响的考虑，如果从 Helen 的角度来说我也不得不猜测镜中世界会不会仅是 Helen 的产物，从而对 Travis 产生了影响。前面提到过 Helen 服用了可能带有副作用的药物来镇静，而她所幻想的镜中世界在 Alessa 的影响下具象化也是很有可能的，于是乎 Travis 糊里糊涂的进入了自己老妈的这个混乱的精神世界了 。在大剧院有一些 Memo 会对镜子的意味有些启示作用，和这里我的观点可能又会有点出入，到时我会详谈。
有关这个区域的其它谜题我也大概提一下，前面提到过两把钥匙了，从这里可以看出疯人院护理的 BT（想起了《飞越疯人院》）；另外那个 Jocasta artfact 我也已经详细解释过了。有关给那五个小人喂药的谜题虽然与主线剧情关系不大，不过也算体现了寂静岭谜题的一贯特点。而进入女隔离室后的小人画画很明显的暗示了小 Travis 的心态，也

阐明了 Travis 故事的起源，当然一周目看会觉得比较晦涩，主要因为画的不是很清楚。



而后在隔离室门口会看到 Lisa，了解 1 代的都会了解 Lisa 逐渐被 Alessa 的世界所困非常苦恼，后来被 Karfuman 害死。此时的 Lisa 显然是受到 Alessa 的影响接触到了 Helen 的精神世界并加以了解了 Helen 的故事，所以她会对 Travis 说："你明知道里面是谁！"

当打败了这个名为"Memory of Helen grady"（好直白的名字）的 BOSS 后便可以得到"过去"碎片。这个过去可以说从 Travis 的角度完全可以理解了，代表了 Travis 童年糟糕的回忆，然而想到与之有着相同被虐待经历的 Alessa，我们同样也可以从 Alessa 的角度来考虑，所以说 Alessa 一定程度上就是把 Travis 看成了自己的散装光盘，并靠他得到了 Flaurous 的所有碎片。

疗养院场景怪物分析

腐肉怪 Carrion



主角从医院出来后出现的怪，疗养院也聚集了不少。其实我想将其命名为"火鸡怪"或是"袋鼠怪"-0-，像一团腐肉般在地上蠕动，后肢异常强劲，前肢异常萎缩，动作缓慢，但是一旦接近主角会非常快速的跃起突击，是我游戏中很讨厌的怪。这个怪的来历比较难

说，我个人理解的话，大胆邪恶的猜测：从形态来看，这个怪整个屁股撅起来，整个私部都对着外面，看看 2 代那么多性暗示的怪，这个如果这么理解的话并不是说不通，而且前面已经说了 Travis 和 Helen 是乱伦的关系，这个怪的形状会否影射 Helen 趴下来对着小 Travis 的形态呢？唉呀，太罪过了，好邪恶

残余 Remnant

这种怪比较好理解，形态上来看是漂浮在空中的铁具（很像捆绑人的刑具），当你在疗养院看到它们的时候会发现墙上会有黑色的舞动的影子，想想疗养院是怎么对待病人的就可以理解了，都是些怨念啊

虚假

礼颇洛样慎 a9vg 兑 - 本文原载于 A9VG 游戏社区

击败医院的怪物后 Travis 再次遇到了 Alessa，接着又再次晕倒，醒来时已在疗养院大堂，并获得了剧院门票。通过木材厂和公寓，绕了很大个圈子来到了 Artaud 剧院。

在途中 Travis 会再次穿过肉店，这次是看到一条血痕拖了老远，一个护士帽上有个纸条写着"救我"，看起来像是 Lisa 出事了？以后 Travis 会在路途中不断捡到带有指示的小纸条，隐含的意思我会在后面详述。

在剧院碰到了喜怒无常的 Lisa，这时的 Lisa 突然颇具挑逗性（想起了 2 代的 Maria）...原来 Lisa 一直渴望变为明星，并在 Travis 面前用演技戏耍了了他一番。其后在医院 Travis 仿佛听到了许多更加荒诞的对话，而后经过一段时间的冒险 Travis 遇见了本区域的 BOSS—Caliban，战胜之并获得"虚假"碎片。

寂静岭系列的制作人肯定是莎翁的 FANS，莎翁的戏剧谜题设计的均非常巧妙。而这时的场景便是在剧院所以整个剧情都和戏剧有很大关系，这一章节可以说是 Alessa 的意识世界的再现，让我们先了解一下贯穿其中的莎翁的名戏剧--《暴风雨》

《暴风雨》是莎士比亚的最后一部完整的杰作。剧情大意是：普洛斯彼洛（Prospero）是意大利北部米兰城邦的公爵，他的弟弟安东尼奥野心勃勃，利用那不勒斯国王阿隆佐的帮助，篡夺了爵的宝座。普洛斯彼洛和他那三岁的小公主（即 Miranda）历尽艰险漂流到个岛上，他用魔法把岛上的精灵和妖怪治得服服贴贴。几后，普洛斯彼洛用魔术唤起一阵风暴，使其弟弟和那不勒国王的船碰碎在这个岛的礁石上，船上的人安然无恙，登岸后依然勾心斗角。普洛斯彼洛用魔法降服了他的弟弟和阿隆佐，使他们答应恢复他的爵位。最后大家一起回到意大利。本剧还歌颂了纯真的爱情、友谊和人与人之间的亲善关系。

剧院中有一些对话和大量 Memo，多为剧院工作人员的记录，让我们来稍微理一下头绪。

舞台上的对话是排练时的对话，可以听出来出了点小状况，名为 Tony 的演员突然强烈咳嗽并吐血了。

而在主任办公桌上有本日记，提到了某个星期二时有个看起来蛮可怜的小女孩跑到剧院来看排练，很害怕剧中的 Caliban（原剧中想杀害 Prospero 的狡猾的怪物，三场景中的森林场景正是这一幕），但是她好像也很讨厌 Prospero，扮演 Prospero 的演员 Tony 不住流鼻血，等等...有一个叫 Eric 的工作人员的 Memo 提到剧院的聚光灯也坏了，告诉名为 Peter 的人该如何装修云云...

这里的小女孩很明显就是 Alessa，而通过《暴风雨》的剧情以及游戏中的三个舞台布景谜题，我们了解到 Prospero 拥有法术，而且很可能 Alessa 所见的那一幕正好看见

Prospero 对小女儿 Miranda 的责骂（原剧中 Prospero 折磨 Ferdinand，不过 Miranda 暗恋他，遂为其求情），于是乎对号入座，把自己看成是剧中的 Miranda，把 Prospero 看成是 Dhalia（三场景中的图书馆场景，与其说是 Prospero 的图书馆不如说更像 Dhalia 的魔法书房）。而剧中的 Caliban 曾想*Miranda（三个戏剧场景之冰雪场景，《暴风雨》第一幕第二节），所以不难理解剧情动画中 Alessa 为何会那么恨 Caliban，至于倒霉的 Tony 的鼻血还有坏掉的聚光灯，自然都是 Alessa 的力量所致喽...

而关于这个场景中的谜题，我也要说一下。第一个是里世界二楼的日月大门，上面的提示：

我是被两种欲望支配着、分裂了的孩子

右手迎来光明

左手招来黑暗

很明显既是指代 Alessa，也概括了 Travis 幼年的心态。Alessa 自然指她不同的两种灵魂或是性格，而小 Travis 父母双亡后一段时间精神分裂，Butcher 人格和正常的人格。

在 Costume storage 服装室我们可以看到一个重要的 Memo：

Ever since what happened to Tony	I've seen HIM more and more! THE BUTCHER! He's in my apartment	I know it!"

其中提到这名工作人员自从 Tony 事件后总梦到屠夫 Butcher，而且恰好是在汽车旅馆里。所以这里 Travis 肯定逃脱不了干系了...Alessa 因为戏剧而产生的力量催使 Travis 的 Butcher 人格的觉醒，成了汽车旅馆的噩梦

另外还有几个非常重要的 Memo 应该引起我们的注意

第一个 Memo 如下

Chapter 2: Repression & Coercion. It is a fact well known to intelligence services and military agents: the more controlled a mind the more a mind censors itself the easier it is for outside influences to take hold and piggyback such mental programming. This is why these agencies choose for their pawns those individuals most compromised by their own mental issues.

看起来像有关管理军队的文章，大概意思说军队管理间谍如果一味按照自己想法可能适得其反，所以管理层常常对他们妥协让其按照自己的思维来做事。

第二个则像是医学方面的著作

Throughout these case studies we see the victims'brains struggling to cope with the conflict caused by abuse at the hands of a loved one. In many of the cases the abused child's self appears to split in two. One personality continues to love the abuser and seeks their approval The other personality contains all the rage and anger of the abused and in many ways becomes a mirror of the abuser seeking to inflict its pain on others. Sadly it is often this self that becomes dominant.

其中提到说：一般受虐的儿童都会产生人格分裂，但是尽管被虐待，他们仍然爱着那些

本是亲人的施暴者，希望得到其认可；另一方面受虐人可能自身也会有虐待倾向，这种例子有许多。这里提到了被虐这所不同的两种人格，其意味很明确了，并且注意一下，提到了另一个人格仿佛变成了施虐者的"镜子"，所以镜子成为媒介真的不是偶然啊...
前两个 Memo，第一个暗暗指出了 Travis 与 Alessa 的关系，第二个则是 Travis 和母亲 Helen 的关系。在精神世界中虽然 Alessa 极力操控 Travis 为其得到碎片，但是并不可能完全控制其思想，游戏过程中的众多小纸条提示，例如 Lumber Yard 的这个 Memo：
WHY ARE YOU HELPING HER TRAVIS? DID YOU SEE THAT NURSE?
不是别人其实正是 Travis 自己在询问在引导在暗示自己的下一步行为（很像著名的影片《Memento》）。而第二个 Memo 中虽没点名，但大家也都可以看出其明确指出了 Travis 的人格分裂的意图，并且其中的"受虐者渴求的施暴人的认可"也让我们理解为什么母亲都要杀他了，小 Travis 还要潜入疗养院见 Helen。而 Memo 的后半句的意图更明显，指出了 Travis 的 Butcher 的残暴型人格。
第三个 Memo"ASTRAL PROJECTION: THE PERFECT ASSASSIN?"如下
...amongst the tribes who have developed the ability to control and focus their projections there exists one that is feared throughout the whole community. Their shaman claims to have the ability to kill with thought alone projecting his desire to kill into the body of the victim...
提到了有一个种族可以让人的思想具体化，他们的萨满声称可以用能力杀死某个人的精神云云...这里还真的是一点都不含蓄...Alessa 会是这个族人的转世吗？
而第四个 Memo
...phenomena such as telekinesis ("poltergists" to use a popular term) often occur These seem frequent alongside negative emotions (fear worry or stress) suggesting it is these emotions which are manifesting as external energy with physical effects Nightmares are especially strong triggers. In all cases these phenomena arise from children or adolescents and the overwhelming majority of subjects are female
谈了有关幻觉或一些超现实现象产生的原因（诸如恐惧、不安或压力）等等。这里呢，想起了精神分析中提到的著名的由信心牵引、左右潜意识的"十大刺激源"非常相似...
最后的"虚假"碎片，虚假其实就带有一种双重人格的意味（当然真正的双重人格患者是没有意识到的）。这个碎片这里是暗指《暴风雨》中的 Prospero 对小女儿 Miranda 的一种利用，Alessa 自然也有一种共鸣了，成为其精神世界的一个组成因素。如果从 Travis 的角度考虑，则是暗指其双重人格，双重人格给外人看来自然可能会感觉"虚假"喽。

嘿颠 - 本文原载于 A9VG 游戏社区

剧院场景怪物分析
人偶 **Ariel**
这个怪物包括整个剧院都让我想到了去年的一部电影--《死寂》。这个怪物分两种，一

个倒吊在天花板一个是在地面攻击。官方取名为 Ariel 自然也是取材自《暴风雨》中的小精灵，剧中的 Ariel 在岛上被女巫囚禁后背 Prospero 所救，为 Prospero 卖命的话，Alessa 肯定对它没什么好感，而且又碰巧是火精灵-=-
卡利班 Caliban
作为原剧中一个阴险的角色自然在 ALessa 幼小的（-0-）心灵中留下极为不好的印象，而且根据 Memo 以及怪物的形态可能那天 Alessa 看排练时 Caliban 的扮相的确很吓人...

真实

再次被 Alessa 控制后 Travis 晕了过去，醒来后发现自己身处剧院门厅附近。剧院的代表性怪物 Ariel 也被人给宰了，身旁留着汽车旅馆的钥匙，已经渐渐有点明白的 Travis 自然要去汽车旅馆继续寻找真相...主角自身的剧情也即将发展到高潮。
而过去的回忆又再一次浮出水面...Travis 隐隐感觉自确实住进过这个汽车旅馆。回到街上依旧大雾弥漫，迷雾后面的会是真相吗？
在途中的书店我们看见了一个有意思的东西或者说是意象---手上拿着一把真枪的真人比例人偶，仔细观察的话会发现这个人偶与 Travis 颇为神似...联想到前面的军方文件，Travis 难道真的参过军么？如果这么理解那么军方文件中的"控制思想"又有一个方面的意思了，而本身作为人格分裂，具备 Butcher 人格的 Travis 来说，当兵"合法化"杀人可能更投其所意...也顺带把过去的记忆都给抹去，如果说他这十几年一直是个卡车司机我可不大相信...当然，以上都是猜测。
而在随后的商店中，我们会发现一个 Memo：
HERE COMES A CANDLE TO LIGHT YOU TO BED HERE COMES THE BUTCHER TO CHOP OFF
烛光伴你入眠
屠夫砍你脑袋
这里的意味不禁让我想到了游戏的两个结局了。不管是蜡烛抑或是 Butcher 都带有强烈的指向性，这里其实是暗示 Travis 这种性格可能出现的两种走向即两种人格，对于外界的影响。成为蜡烛为社会做贡献，照亮每个人；成为 Butcher 则是极端危险分子，想砍谁就砍谁。
进入湖边汽车旅馆便又是对过去的回忆，很蹊跷是接待台的来宾记录只有一页纸，恰好是 Grady 父子的入住记录。桌上还有一个很奇怪的鱼形状的日历...
在 306（很奇怪，明明住在 500?）我们会发现 Richard 写给已身处疯人院的妻子的信：
"TO MY BELOVED WIFE" To my beloved wife I miss you so intensely Watching them take you away was like a dagger through my heart. It had to be done but now I am so alone. At the doctor's advice I told Travis you were dead. Maybe it would be better if you were... Helen will you ever come back to me? Yours forever Richard
信中提到说 Richard 听从医生劝告告诉儿子妈妈已经死了，而在 503 室则看到了一个与

Samael 有关的 Memo
...it is believed a being of tremendous mental energy may become a vessel capable of giving birth to Samael the God worshipped by this cult. Samael's arrival will bring forth Paradise on Earth (Something has been added in the margin.) Given that this vessel is to be molded with "suffering and pain." just what kind of God and what kind of 'paradise' would result?
其中指出 Samael 的诞生正是依赖于强大的精神力支撑，底下的标注则仿佛是说明阅信人的疑问：依赖于此种”苦难与痛苦“为能量，这样的环境将带来什么样的天堂和什么样的上帝呢？
在中央水池区域的 2 楼有三个名字很耐人寻味的房间，分别是 Cleopatra、Nero 和 Lucretia。Cleopatra 就是传说中的埃及艳后克莱帕特拉，在与罗马军战争中死于自杀（用毒蛇咬自己的胸）；Nero 可不是 DMC4 的主角哦（汗下自己），Nero 即指杀母*妹的罗马皇帝尼禄，后在政变中用匕首刺进喉咙自杀；最后一个 Lucretia 是莎翁名剧《The rape of Lucretia》中的主人公，被丈夫的长官 RAPE 后自杀。
这三者的共同点即均为自杀，且都与性有关。而旅馆有 5 张非常重要的照片，其中两张《死因为刺伤》（用匕首打开 Nero 房门发现）与《死因为咬伤》（洗衣机内钥匙打开 Cleopatra 房间发现）即对应 Nero 与 Cleopatra。至于真的会有这么两个名字相同的人死的也那么巧么？...也许真的那么巧，制作人就设定这么个名字，但是肯定有所意图。在克莱帕特拉的房间里我们看到装饰也非常埃及化，还有张大大的艳后照片...而浴缸破了个大洞，看来是洗澡时被咬了...
那么另外三张照片呢？当 Travis 进入偷窥密道便会发现两张，同时会偷窥到许多房间的秘密。
500—旧电影式的画面再次出现...“Helen，每次在他的眼中，我都能看到你，那还不够，我不能带他去那里，这个世界没有你，实在是太痛苦了，那件事带走了你的肉体，那也许是个好主意。”父亲在打电话给母亲，而此时的日历显示是 12 号。
503---屠夫静静地站在房间里，再次偷窥会发现他不见了...有关屠夫我已在文章开头详细解说，这里就不多言了。
Rose suite---很暧昧的名字，暧昧的灯光，里面的声音也很暧昧，不过 Travis 惊奇的发现 Lisa 的红色外套挂在衣架上...
当跌落至 Rose suite 中会发现 Lisa 和 Karfuman 的勾当，两人走后会在桌上发现还未吸食完的白粉...至此我们来总结一下 Lisa 的行为
第一次在医院 Lisa 还比较正常，因为刚刚接收重伤 Alessa，不过因为接触到 Karfuman 也感染了毒瘾。



第二次遇见她在疗养院 Travis 母亲曾经呆过的隔离室门前怒斥 Travis，可以看出 Lisa 逐渐受到 Alessa 的影响，进入到 Helen 的意识中去并对 Travis 事件有所了解...

第三次 在剧院，Lisa 变得很轻佻，并行为古怪。在 Rose suite 看到毒品后自然会明白是怎么回事了，Karfuman 通过毒品控制 Lisa。

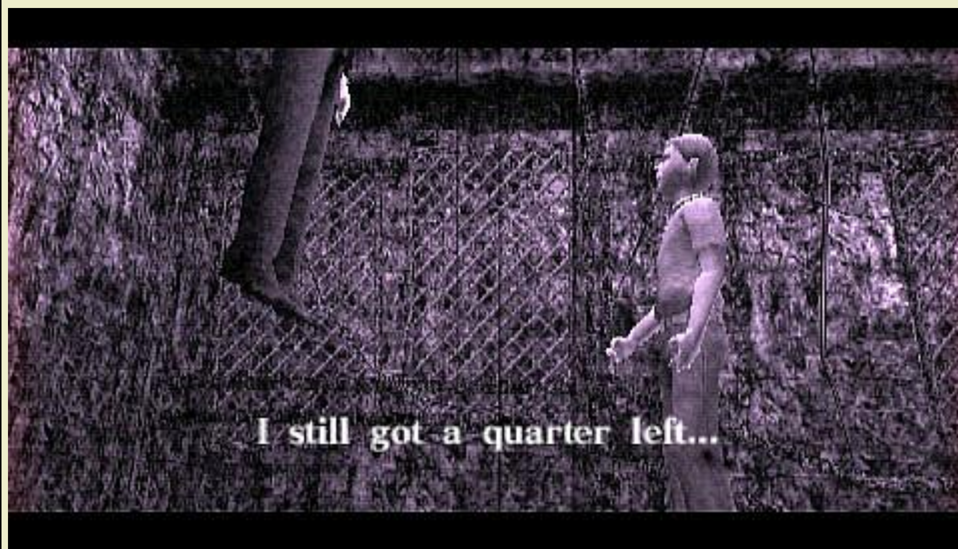
第四次也是最后一次见到 Lisa，可以猜测她刚与 KarfumanHAPPY 过（磕了药乱性），而房内诡异的照片"死于吸食过度"则揭示了 Lisa 的真正死因。照片也和性、自杀有关（毒品相当于慢性自杀）。



拿起在 108 得到的手枪（上面刻着"救赎"，真是...无语），在 Kitchen 与屠夫决斗，这里 Travis 的不同人格究竟是诀别还是真正的合二为一呢？



在 Game room 有一段回忆值得注意，Richard 在游戏室与儿子的对话：
“爸爸，我能要一些钱去玩弹球吗？”
“当然，一下午都可以。”
“太好了，我只是想玩一会弹球。”
“可以......给你，”父亲当时递给他一些硬币，“我要回房间一下，在这里等我。”
谁料到这一别便是生死两离。当父亲刚说了“今天...”便被儿子打断，今天正是 6 月 12 号，他们的结婚纪念日。
到了里世界的 500 室便是和 BOSS“memory of Richard grady“的战斗，父亲与怪物的身形交替闪烁，儿时的影像不断浮现：
“爸爸？我赢了，我得到了 25 分硬币......你想要这些硬币吗？爸爸......醒醒，求你了爸爸。”
“我没有睡觉，孩子。”吊在房间里面的父亲说。
“爸爸......”
“你知道的，我没有睡觉。你干嘛一直站在哪里？那样不对，那是不正常的
“儿子”。
“求你了，爸爸！”小 Travis 央求着。
“爸爸，这简直是太疯狂了。”Travis 恢复了理智不可思议的看着早已经死掉的父亲。
“是你该勇敢面对一切的时候了。”吊着的父亲说，“你妈妈和我会在天堂里面等着你，儿子。”击败后便会得到第四个碎片“真实”



下面我会把这个部分的余下疑点都解释一下。

还有两张照片我一直没有提，其中一张是“死因是枪击”，这个最后解释；另一张是关于 Travis 的父亲，“死因是悲伤过度”，这里也很好理解，无非是指 Richard 对 Helen 的怀念，也包含了性与自杀的意思。

而值得注意的是，在 Manager office 的一个 Memo，旅馆清洁员提到了事发那天的情况

Christ alive. One of the cleaners called me over said there was something wrong with room 500. Door was open Inside sweet Jesus! Stench made me puke The kid man The kid! Just stood there They said he'd been there for ten hours! I ended up crying my eyes out Shit like this shouldn't happen The police have got the room locked up for now I'm going home.

其中说到 Travis 站在上吊自杀的父亲尸体旁 10 个小时，房间里一股恶臭。按照道理来说，上吊自杀后才 10 小时会有什么恶臭？即使是死者大小便失禁也不会像清洁员说的那样。而回想起本关“爸爸 BOSS”出现时残胳膊断腿的造型，以及 Travis 居然和尸体呆了 10 个小时，再想想那把象征恋母（恨父）清洁的 Jocasta artifact，我不禁心里一凛。我的猜测是：极有可能是 Richard 自杀后被本来就有不同人格的 Travis 继续暴力肢解了，这么解释其实也是完全说得通的。那么这么看起来 Travis 小时候的心理确实极其 BT 啊...

关于几个谜题，像结婚戒指与鱼形日历的结合对日期的暗示也很明显，Richard 当天所送的也正是这个戒指，谁料到被 Helen 掷碎了（游戏中是用钳子夹碎来表现的），伤心的 Richard 猛然醒悟，认为妻子已经不复存在了，留下的只是一个恶魔留着肉体的躯壳，这两个 Richard 写个 Helen 的 Memo 也很好理解了，一个是“致失踪的妻子”，另一封是“致鬼魂”

To my absent wife I know that whatever hell I am enduring yours is worse But dammit this is so hard It's like you're dead but you're not. The Helen I loved is gone but your body is still here! I have slept alone for the last two years I've become so bitter so sleazy! I'm no father to Travis I can't even look at him some days. What is it going to take to bring you back? Yours forever Richard To a ghost There's no pretending now is there? We both know that thing at Cedar Grove isn't you You died the day you tried to kill our son. When I brought your gift today when you smashed it I finally woke up. I've been dreaming all these years kidding myself that you'll be right one day The Helen I loved is dead I try to remember how it was All those years ago today when we got married I can't remember anymore. I'm tired I know Travis will be fine on his own I'm going to see you again Helen. Yours in forever Richard

这关的"真实"碎片的含义也很好理解了，在此不赘述。

旅馆怪物分析

双背 Two back

这个怪物乍一看像在 ML，不过新出现在 Motel 这么理解不大对。我的理解是这象征着 Travis 对父亲的愧疚，可以看出来下面的那个人很大，上面那个像小孩，这么些年一个大男人养活孩子也不容易啊...攻击手段主要是喷毒雾，也正好印证了 Richard 的心态，对妻子的思念，有苦说不错。

现在

被 Alessa 又一阵蹂躏后 Travis 发现身处于陌生的世界（医院地下），然后发现了最后一个碎片"现在"，拼好了四个碎片后 Flauros 开始真正产生了作用，Alessa 真正控制了里世界，但是通过一段黑暗的里世界路程发现 Dhalia 等人的仪式仍在进行，试图召唤出 Alessa 体内的邪神。Flauros 也释放了传说中所罗门 72 恶魔之一的 Flauros，Travis 不得不与其战斗...

在这里我们可以看到一个有关 Flauros 来历的 Memo，也得知了本作名为 Origins 的重要原因。



Flauros Device: Origin unknown. The device is first mentioned in the poetry of Chang Ch'ien an advisor to members of the early Han dynasty. In one of his tracts Chang Ch'ien jokes he trapped a demon inside his 'three sided box'. When Chang Ch'ien died in a terrible fire at the imperial palace in 115 BC the device appeared lost. It was later rumored to be in possession of Lutheran monk M. G. Lewis who in 1796 spoke of its ability to control and amplify thought. It was Lewis who linked it not to a demon but to God himself claiming it was a weapon left by angels as a force for good.

其中赫然提到了我国汉朝著名使节张骞 他经常开玩笑说在他的"三边箱"里面困着恶魔。在 BC115 年当张骞死于故宫的一场可怕的大火之后 这个装置下落不明 传闻落到马丁路德教的教士 Lewis(路易斯)手上 并发挥他最大的能力用来指挥和扩大其影响力 他声称这是天使留下的以善良为名义的武器等等...然后便在美国这个教会也被发扬光大了吧...

到达真正的仪式现场（现实）中时，Alessa 正在祭台上，Dhalia 和 Karfuman 的对话也道明了 Alessa 和 Travis 的关系：

“别担心，Dahlia。”Karfuman 说，“把这个男人带走，她就没有力量的来源了”

而后 Travis 被烟迷倒则是段回忆：

“妈妈？妈妈？”恍惚中 Travis 听到一个小孩的声音。

“那是什么？”

“别碰！”妈妈的声音。

“哦，好烫。”

“拿走它。”妈妈说，“这个盒子里面有恶魔，在那里面，他的能力会控制你，如果把他放出来，我们将会被地狱之火燃烧。“

这里很要明确，小女孩是 Alessa，妈妈即是 Dhalia，Dhalia 所说的盒子即是教会的 Flauros，小 Alessa 因为体内有邪神，偶然接触到便拥有了控制精神世界的力量，这也是故事的来源了。

至于“现在“的含义，一个是指 Alessa 终于有力量可以与母亲相对抗；另一个含义是

Travis 也要在现在与梦魇的源头做个了结。
场景怪物分析
最终 BOSS Flauros
准确来说应是 Lobsel Vith。比较弱，攻击方式居然以远程为主，用地狱业火来烧人...LM 指出了它的出处可是“所罗门和 72 恶魔“。这儿的 Travis 和其战斗也是和自身梦魇起源的最终决战。后来 Alessa 让盒子 Flauros 出来切断了 Travis 与异世界的连接，并把怪物回收（汗），然后在现实世界中即给与了已经半死的 Alessa 力量转生，即诞生了 Cheryl，然后便是 1 代的故事了.....另外要提一下 KONAMI 杜撰的张骞的那场大火，按照寂静岭的故事应该是指张骞没能正确回收 Flauros 里的恶魔，反而被烧死了...

结局分析
这次的结局比较少，3 种：GOOD ENDING、 BAD ENDING 和 UFO ENDING。
我先来谈 BAD ENDING。这次的 BAD ENDING 其实很好理解---Travis 并没有完成 Alessa“安排”的自我救赎，Travis 与屠夫的形象慢慢重合说明了一切。而其中有两段对话：
“妈妈？我不是你的妈妈！啊...不！”
被蒙蔽了双眼的 Travis 把像自己母亲的女人给杀了（即医院 BOSS）
另一段则与在旅馆的 5 张照片中的“死因为枪杀”有关
“今天旅馆停业，啊....你干什么...先生！”
旅馆因为弄了偷窥密道被 Travis 发现了，Travis 一枪干掉了管理员，这也正好符合“性与自杀”的照片主题。
那么这个结局究竟是谁捉住了 Travis 并绑起来，注射各种药物？显然只有可能是仪式失败了的教会众人...最后那个神秘的披着衣服的注视着他的人又是谁？不用猜也晓得了，当然是 Alessa 啦~~

GOOD ENDING 其实也不算好，Travis 重回卡车旁，清零计数器貌似象征着一切重新开始，抱着重生婴孩的 Alessa 注视着 Travis 离去但如果你仔细观察会发现 Alessa 是穿着校服的...Travis 仍然困在表世界里...至于能不能够逃离无人可知...





后记

这部游戏其实让我想到了了好几部电影，出了文章开头说的两部，还有《记忆碎片》，主角都带有一定的选择性失忆倾向...另外这部作品与同社的《MGS2》也颇为有几分相似...MGS2 主角 RAIDEN 也忘掉了不堪的过去...Otacon 与母亲乱伦...RAIDEN 最后的弑父，等等。其它还有一些人格分裂的电影的影子都可以在游戏中看见。

文章的后半部分写得比较急，因为太累了，所以有一些错误，文章的一些理解也可能会有点不妥，读者海涵。本来没打算写这么多，后来发现一发不可收拾，没办法谁叫是寂静岭...这次的 SH 既包含宗教性的神秘也带有人文的救赎意味，主角 Travis 也有自己的独立剧情，同时也对 1 代和整个故事的设定做了相当多的补足......希望 K 社以后做出更好 SH5，不让玩家失望~

火焰的气息 龙战士 V 简介

luoxiqofy

火焰的气息 龙战士系列，国内通称为龙战士，是 CAPCOM 最出名的 RPG 系列。早在 SFC 时代，因为艳羡勇者斗恶龙 获得的巨大成功，一直以来以制作动作格斗游戏见长的 CAPCOM 在街头霸王 II 的佳绩后也决心制作出与其比肩的 RPG 作品。社内对这部作品非常之重视，在社长迁本宪三的鼎立支持下，由街霸的生父船水纪孝支持开发的龙战士系列第一作在同期发售的 DQV 的压力下取得了 40 万本的成绩。对很多消费者来说，格斗游戏名门制作的 RPG 自然没办法和国民游戏相提并论。虽然完败给 DQ，但是游戏还是培养了一批固定的玩家。而游戏那极度压抑的世 界观，独特的战斗系统，永远的主人公龙和妮娜，都在后续作品中得到延续发展，直到龙战士 V 的发售。

龙战士 V 是龙战士系列在 PS2 上第一部也是目前为止唯一的一部作品。游戏发售于 2002 年年末，在商业上遭到了 绝对的失败。同时这个失败也绝对是由多方面原因造成的。如果你因为听说失败而没有留意这个游戏的话，耐心地看完下面文字也许会改变看法。

负责游戏 CG 动画制作的，是神风制作公司。这个成立于 2003 年，仅有五名员工的公司目前为止负责过四部游戏 的 CG 动画制作（本作，洛克人 X7，突击任务和斯特拉诸神）。接触过这些游戏的玩家一定会对该公司的动画风格有深刻的认识。游戏的过场 CG 里没有语音是个遗憾，但是可以随时按键跳过就很贴心了。而采用了当时已经非常流行的卡通渲染来制作的游戏画面，也使得本作的动画风格更浓。本作的卡通渲染很特殊，人物边缘都 用很浓重的黑线勾勒，初看上去的确很特别。配合游戏中大部分时间昏暗的场景，暗合了游戏那压抑的世界观 。另外，可能是配合了卡通渲染的缘故，游戏的人设显得低龄化了点（其实从官方的人物设定来说，年龄还真 的不大。）对某倾向反感的人接受这个游戏可能有点困难。总之，画面有不成熟的地方，但是真正进行游戏的 时候往往可以让人忽略掉，因为这个游戏真正的重点在于系统。到时候就一门心思设置陷阱和找路逃跑，而不是挑别的什么毛病了。

游戏的系统在如今千篇一律的 RPG 界独树一帜，正如厂商宣传游戏时的口号“生存 RPG”那样，游戏的战斗难度和系统的复杂和 BT 程度让很多人难以上手。但是一旦上手后那种欲罢不能的独特感觉也是在其他 RPG 游戏中很难体会到的。

游戏的剧情很传统，讲述主人公龙从最底层的地下向天空进发的过程中的故事。而发展形式也无非是迷宫，整顿，BOSS 战，剧情，迷宫一直延续直至通关。但是如果觉得这个游戏的剧情平淡无奇的话就大错特错了。游戏一个非常成功的设定就是 SOL（Scenario OverLay)系统。在游戏进行过程中随时可以选择放弃（Give Up)，而当前的技能，装备，队伍经验值，金钱和寄存的全部物品都会保留，之后可以选择读取最近的一个记录点的记 录开始游戏或者从头开始游戏。这样面对以前苦战的敌人这次就有可能轻松取胜。这一定程度上降低了游戏的 难度，但 SOL 的精妙之处不至于此。SOL 后可以引发很多的隐藏情节，当过场动画的右下角显示“SOL”的时候就 说明这个是在正常游戏过程中绝对看不到的情节。打个比方，就象本来你该去上学的，但你却逃课回家，正好 听

到父母在议论你的事情。他们的谈话和平常当着你的面的对话绝对是有差别的。而游戏的 SOL 剧情也可以帮助我们更好的了解到人物的故事，加上可以调节难度，何乐而不为呢？需要注意的是，在被全灭或者 D-counter 值到 100%的时候也有 SOL 的选项，但是这个时候 SOL 的话金钱和队伍经验值会减半，所以还是直接 RESET 重来吧。

游戏另外一个特色系统就是 PETS（Positive Encounter and Tactics System)系统了。迷宫中的敌人都是可见的，玩家大可以绕过去不打，也可以有选择的打。但是如果被敌人发现，敌人头上就会出现感叹号，然后向玩家奔来。（MGS。。。）而这个时候按 O 键就是攻击，打到敌人，在进入战斗后就会被判定为先制攻击。但是如果没有打到敌人，而且被敌人先碰到就会被判定为敌人先制。在游戏初期能力和装备都很差劲的情况下，连续几次被先制后不进行回复就可能 GAME OVER。说到回复，游戏的难度还体现在对道具和回复的限制上。道具栏每页只能装五格道具，开始只有可怜的一页，虽然人物加入和迷宫中的道具可以增加道具栏的页数，但是始终给人不够用的感觉。而且每种道具一格上只能装 10 个，换句话说，11 个相同的道具就要装两格。虽然有道具库，但是那里也有格数限制。所以没什么用的道具尽早卖掉为好。回复道具千万要多买和储存一些，因为游戏没有宿屋（花钱加 HP）和记录点回复的设定（其实就算有记录点回复的设定也没用，原因后述）。限制这么多，所以最好的办法就是追求无伤击破。（怎么听起来象是要做极限挑战- -b)要做到这点就需要有良好的视力和高度的集中力。因为游戏的迷宫中都很暗，往往不仔细看发现不了什么，但一走过去发现黑乎乎一片敌人的时候就晚了 。要养成多转动视角的习惯，时刻注意前方的黑暗中是不是有两个红色的小灯泡。。哦。。不对。。是眼睛。 。（= =）而高度的集中力则是指迷宫中敌人的分布很是 BT，从你看不到的地方（比如天花板上掉下来的。。） 飞奔出几只怪物来是常事。这个时候要抱着“我不入地狱谁入地狱”的想法，心平气和地看着我方角色被啃， 然后在战斗胜利后 SOL 来这里等着那只怪物来蹂躏……没有这个耐心的玩家在迷宫中还是把操作角色切换为铃吧 。她的远程攻击可以保证先制，而别人需要抓提前量，一旦失误后会出现僵直，就很可能被怪物发现而先制。

当攻击到敌人或者被敌人碰到的时候就会进入战斗。需要注意的是进入战斗的敌人不光是你攻击到的，而是一定范围内的敌人都会加入。这个就需要考虑地形的效果和作为游戏特色的陷阱的使用了。如何保持我方的局部有利局面是很需要下工夫研究的。地形效果无非是指高低差以及敌人的行动力，而陷阱的摆设就要丰富很多了 。可以扔出去肉，在敌人吃肉的时候通过或者确保先制；也可以先扔个炸弹炸它个七荤八素再过去补上几下；还可以埋设地雷等着敌人上钩……（听起来又有点象影牢了。。- -b ）需要注意的是同时只能设置 3 个陷阱，不要妄想连环了……华丽地玩转怪物们才是王道呀……保证了局部战场的优势和先制后，战斗会轻松很多。

游戏的战斗系统被称为 APS（Active Point System)系统。简单来说，角色移动象 SLG，而攻击象 ACT。战场中的任何行动都需要消耗 AP，每个角色的 AP 可以通过等级上升和使用道具来获得成长。每个回合后 AP 都会自动长满 。有意思的是 AP 可以累积，最大可以达到上限的两倍。比如某角色的 AP 是 60，如果这个回合他不行动，那么到下个回合就有 120 的 AP 可以用了。这就意味着可以在一个回合内可以进行更多的行动。无疑使游戏的战略性加强了很多。配合陷阱和魔法阵的使用使战斗的可操作性增强很多。需要指出的是先制的回合的 AP 不会累积。在战斗中 ，角色可以在 AP 允许的行动范围内随意走动，自由度很高。而攻击的方法也是游戏的一大特色。选择目标后的攻击是靠连续按键来完成的，每个按键都对应一个技能，而完成每个技能都会消耗自身等级 10 倍的 AP（《异度装甲》呀……）。游戏中的技能一共有 3 个级别，大部分是从敌人身上习得或者宝箱里找到的，需要在游戏进行过程中自行探索，玩家可以根据需要和喜好随意装备。一个级别的技能最多

同时装备 3 种。而说这个游戏的攻击象 ACT 是因为它的 COMBO 系统。攻击的同时按 R2 键会提示接下来的按键，抓准时机按下就会形成 COMBO。COMBO 的最大好处是伤害加成。2 个技能的 COMBO 会显示 COMBO+10%，即伤害增加 10%。如果把装备的 9 种技能都用上的话就是 COMBO+80%，几乎相当于这 9 种技能一种一种用造成的伤害的两倍了……这也是 BOSS 战中的最佳战法。当然，如果想达成 9 连，那么 AP 至少要有 180。如果算上累积的话，那么至少要把人物练到 50 级。初期用处不大。那么初期能力装备都很低的时候怎么办呢？游戏还有另外两种特殊的 COMBO。攻击时不按 R2 键，连点设定攻击的按键，这个叫非 COMBO 连击。有的时候这个反而更加实用，虽然没有伤害加成，但是命中率有保障。而且画面出现一闪（会心）的几率很高。另外一种就是组合技了。每个角色连续使用两个特定的技能就会发动威力强于两个技能之和的的强力技能。可以搭配为组合技的技能在游戏中都有具体说明。比如游戏开始时使用波修的组合技战斗就会很轻松。另外使用组合技的话 COMBO 就算终止了。所以游戏中还是要看实际情况来使用最合适的攻击方法。本作中的技能的概念相当于道具，只有对角色使用后才能装备。所以迷宫中的宝箱也显得格外珍贵……而某些地方需要一定的条件才能进入，但是往往需要 N 周目才能达到那个条件……

系统的确是比较复杂。不过越是复杂的东西掌握后乐趣也就越多。而足够的难度也让人充满了挑战的欲望。当轻松完成了以前九死一生闯过去的迷宫时那种成就感在当今普遍难度越来越低的 RPG 里是很难得的。

另外游戏的记录系统也很有特点。游戏提供两种记录方式，中断记录和记录点记录。中断记录类似 353M 的修罗模式，可以随时记录，记录后退出到标题画面，一旦读取记录自动消失。而记录点记录对部分人来说更象是恶梦……在记录点记录居然需要道具……借鉴生化危机中的色带的本作却没有给出“无限”这样一个概念，记录用道具通一次关也就只能拿到 10 几个……而且记录禁止拷贝，连换记录卡也不行。所以记录的时候一定要慎重慎重再慎重。身上也最好带着几个记录用的道具，省得打了几个小时的迷宫，找到了记录点却发现没有办法记录……

CAPCOM 制作的 AVG 的经典的评价系统也出现在本作中。游戏中的体现就是 D-ratio 值，也就是潜力值。当数值到一定程度后才能进入游戏中的一些地方，同时隐藏道具的能力也会不同。通关后会对本周目游戏的时间，先制概率，地图完成度，宝箱打开数，共同体隐藏迷宫攻破层数和记录次数进行评分，再加上三人等级的平均数就可以换算成对应的潜力值了。祝各位早日拿到“龙武者”称号- -b

实际游戏过程中的难度没有想象中那么大。个人认为游戏阴暗的世界观，狭窄昏暗的迷宫和随时可能来偷袭的敌人对人们心理上的压力造成了游戏难这样的感觉……当然如果您看了上面关于系统的介绍后，觉得游戏还是很值得一试的，那么写文的人的目的就达到了。如果您自认为有耐心，喜欢挑战而且想尝试一款另类的 RPG 游戏，本作应该是个不错的选择。CAPCOM 及龙战士的 饭无视我这句话吧。

该介绍的也介绍的差不多了，最后想说一句：商业上的不成功只是部分反应了游戏的素质，而不是全部。本作就是一个例子。

穷则变，变则通。我们从这部作品中看到了 CAPCOM 创新的决心，但是 C 社，龙战士这个系列本身离“通”似乎还有很长一段路要走。如今的 C 社还会放多大精力在龙战士身上,没人会知道。只能祝 CAPCOM 好运，祝龙战士好运了。

天晓得这是不是龙战士的绝唱。。

铁拳菜鸟的感受

zhouxun2005

已经记不清第一次看见铁拳时的感受了，只记得那是在西单文化广场地下游戏厅-北京市铁拳高手的集结地。精美的画面、超酷的格斗动作以及个性鲜明的角色，使人眼前一亮，但那一次的邂逅并不是我铁拳道路的起点。直到 1 年后买了 PS3，当时唯一可玩就是从 PS Shore 上下载的铁拳 DR，从这时起才真正开始玩铁拳。在以后的 1 年半时间中，我不知道自己打了多少小时，反正很多很多，对铁拳的感觉也发生了本质地变化，我感觉自己现在打的铁拳，已经不是当初自己玩的那个游戏了，因为如果你仔细去研究一个东西，从不同角度去审视它，你就会不断改变自己原先的看法。
每次在同学家玩耍的时候，我总是会 show 两下铁拳，大家也总是称呼我为"铁拳高手"。其实世间没有高手，只是有的人玩得多，先入门而已。真实的情况是，我每次路过街机厅，和北京市铁拳爱好者中的顶级玩家过招，都会死的很惨。不过高兴地是，这种差距在不断减少。因为他们也不是什么职业玩家，都是普普通通的游戏爱好者，玩的早，玩的熟，很多东西我们不知道而已。
今天在与一个普通的、喜爱铁拳的 MM 网聊过程中，忽然激发我的灵感，其实也早有这样的想法，就是想写一写自己对铁拳的感受，自己对铁拳看法的变化等等。叙述的方式将以铁拳玩家的分类定义，已经成长界定为线索，下面开始~~~~~~~~~

1. 初遇铁拳者
接触铁拳的渠道很多，因为它是当今最优秀的 3D 格斗游戏之一，无论是家用机或者游戏厅，通过朋友、媒体介绍等等，只要你玩游戏，玩格斗游戏，你就会接触它。概况来说，你可能会从以下几种情况接触到这款伟大的游戏：
A. 小 P 孩由父母陪同在游戏厅偶遇，男女朋友在游戏厅约会发现铁拳，无聊的人在游戏厅娱乐看见铁拳，在朋友家 Game Party 的时候被朋友强制 Show 铁拳。一般这类的人我们叫做拆机族，也就是说他们玩游戏的动作很大，基本上是在混乱拍，破坏机器。这些人群一般只能是过客，不会成为爱好者，不知道自己在玩什么，不知道该怎么玩。
B. 游戏爱好者，家里有 PS,PSP,PS2,PS3 等主机，通过朋友介绍，杂志、网站等媒体的推荐，而兴致勃勃地买了张散装光盘盘，回家试玩铁拳。这类人群对于游戏有很好的基础，很有可能将来成为铁拳爱好者。不过也有很多人只是浅尝辄止，光盘上落土了，也再没碰过铁拳。
C. 泡街机厅的人。这些人大多是 80 年代的，小时候喜欢去游戏厅玩，打街霸、格斗王之类的游戏，他们有良好的格斗游戏基础，一旦喜欢上铁拳，势必成为未来的"高手"。
不过初次接触铁拳，大家的起点是一样，没有太大的差别。这个时候大家最关心的是能掌握 1-2 个常用的技能，然后反复尝试，去打赢低等级的电脑。一般 B 类和 C 类的人群会上手快些，而 A 类人群，就不用考虑招数了，因为他们没有基础，胡乱拍就是啦。

2. 玩了一段时间的菜鸟
菜鸟人群也很复杂，而且技术也良莠不齐。能打赢高级电脑，但去街机厅被高手狂虐的是菜鸟，连电脑也打不赢的也是菜鸟。但概括来说，我认为菜鸟就是对铁拳系统理解不充分，相关知识贫乏的人。

菜不要紧，一样有方法可以享受铁拳带给我们的乐趣，你可以从以下这些方面入手：
（1）铁拳人物很多，首先要选择一个自己喜欢的角色重点了解。比如可以选比较容易操作上手的，可以选择自己认为造型很酷或很漂亮的帅哥美女，或者选自己喜欢的武术类型等等。总之，就是要找到自己的兴趣爱好，这样才有可能玩下去。
（2）当选择好一个人物后，可以开始了解一下人物的招数。没必要去看攻略，家用机版本里面有训练模式，可以一步步的学习，尤其是 PSP 版本的铁拳 DR，非常地人性化，把里面的东西掌握了，打电脑绝对没问题。这个过程其实花不了多少时间，可能一小时就搞定了，因为在繁杂的招数表里面，你常用的并不多，你感觉上手实用的技能就更不多了。其实入门一点也不复杂。
（3）在了解了人物的招式后，就可以去虐待电脑了。一开始把电脑难度调低，用那些单发招数，狠狠地打，打的越爽越好。这样能让你有成就感，你会感觉自己还不赖，可以继续玩下去。在这个阶段，你需要重点去熟悉那些速度快或者威力大的招数，能直接把对方放到，或者打上天的最好，另外近身抓、投掷对手也是最适用的技能之一。
（4）玩格斗游戏一下一下地打电脑并不过瘾，要连续不断地打才爽，所以任何格斗游戏都有连续技，当然铁拳也有，而且是铁拳的精髓。铁拳的连续技和以往的 2D 格斗游戏不一样，不是那种撮一次招，然后就一通乱拳。必须一下一下输入，把各种平时的单发技能结合在一起形成的连续技。而且铁拳的连续技多是浮空状态的，就是把对手打上天，然后在他浮空状态下，连续追打。其实还有很多是对手在倒地或者起身时候形成的连续技，但对于新手就记住浮空连续就可以了。你可以去自由组合，但很多你自己组合的打法威力不够，或者根本不成立。这时候你需要攻略，你可以去网站上看，买杂志看，其实最简单地还是进入 PSP 版本的训练模式，里面有所有人物的连续技介绍，还有演示，对新手的帮助很大。在练习连续技的时候，你需要掌握好节奏，一开始会感觉不习惯，但是熟能生巧，多打就会了。而且要循序渐进，不要一上来就学威力大复杂的连续技，那样只能是自寻烦恼。其实有很多连续技不是给新手的，可以暂时放弃一下。记住这个时候玩铁拳是为了高兴，图爽快，只要能痛打电脑，有成就感就足够了。
（5）在完成上面的步骤后，如果已经有兴趣了，你肯定不会只停留在一个人物，不妨用同样的方法去熟悉其他角色，但铁拳的人物实在太多了，肯定无法在短时间全部掌握。一般熟悉 2-3 个人物就不错了。
如果你经常玩动作游戏，操作不是那么烂，用不了几天，你就可以把不会玩铁拳的朋友或者漂亮 MM 约到家里来展示一下了。这个时候，你也许会被他们称为"高手"。

3. 对铁拳有爱的人
一般在玩了一段时间铁拳以后，有些人就会失去兴趣，原因很多。
A. 移情别恋，玩其他游戏了，这个很普遍，大多数人都是这样。
B. 缺乏耐心和毅力，在遇到阻力（比如打不过高手，打不过高级电脑，打不出更高级的连续技等）后逐渐丧失乐趣，找不到成就感。这个很正常，我也曾经几次放弃玩铁拳。
C. 时间精力有限，或者设备条件有限，没法继续深入玩铁拳。
总之能够继续玩下去的人必须是喜爱铁拳+有条件玩铁拳的人。一般我们把这类人叫"铁匠"，把玩铁拳的行为称之为"打铁"。但实际上这个阶段的人，也依然是"菜鸟"阶段。其实菜鸟称谓是相对的，对于一个谦虚的人来说，总是认为自己不足，需要再提高，要求积极进步等等，就像我一样。
在这段时间，我认为该做的事情依然是打电脑，我当初也是这样做，其实现在我依然主要是打电脑。这里推荐玩 PS3 或者 PSP 版本的铁拳，其实他们是一个版本，都是铁拳 DR，不过 PSP 版本我认为更好，更适合自己练习。
如果你使用 PSP 版本，请打街机模式 Acrade；如果你使用 PS3 版本，请打幽灵模式 Ghost。
But why？因为这个模式下，你会发现电脑有自己的名字、段位和个性化的装饰，其实他们就是世

界各地铁拳高手的虚拟模型，电脑会模拟他们经常使用的连续技和打法套路，因此难度会很高，你也可以从中见识到一些新的东西。
一开始，你自己的级别很低，所以和你对战的电脑也很垃圾，随便打就是。每次胜利后，你可以选择下场战斗电脑的等级。要循序渐进，尽量选择和你级别一样的，这样有利于自己的级别提升。随着你段位的提高，你会感觉越来越有压力。不过放心，在很长一段时间里，电脑还不构成威胁，用你自己拿手的招数打就可以。但是从风神级开始，电脑的难度就有了本质飞跃，你会被虐的很惨，很多人会放弃继续攻关。这里是一个分水岭，决定着你是否会继续打铁拳。其实这种电脑 AI 确实很 BT，就是让那些顶级高手来打，一样吃力。但电脑是有规律的，只需要找出它的规律即可。我打赢高级电脑的方法很简单，也很无赖。就是找到电脑容易吃的招数。实际上，电脑的防御是非常好的，这也是如果高手用和人打的套路去对付电脑，也会打很吃力。但是电脑经常吃飞踢和 Counter，你只要好好利用这个漏洞，就很容易打了。一般可以用下面几种方法来打电脑：

A. 等待电脑自己冲过来，掌握好距离和时机，快速斜上飞踢，有很大的机率击中电脑，这样他就浮空了，然后连续技伺候。

B. 电脑倒地后，在他起身的瞬间电脑习惯和你拼招，掌握好节奏，还是快速斜上飞踢，由于我们的飞踢速度快，他又中招了。

C. Counter 的意思是双方同时出招，但是招数发生速度快的一方，会先打到对手，打退对方的进攻，这个时候会产生额外的效果，通常是对方的硬直时间很长，这样我们就可以继续追打。但是这个很不好掌握，搞不好，电脑会经常 Counter 我们。所以要发现 1-2 个电脑吃 Counter 的套路，狡猾地布置一个陷阱，例如用加帧的招数击打对手，对方防御了，但是因为我们在帧数上有优势，所以继续出速度快的招数，电脑在这个时候，总喜欢和我们拼招，也会同时强攻，可惜我们的招数发生速度总是快他一点点。

D. 电脑会经常吃一些固定招数，一定要发现和利用这一点。例如，你使用的角色有 10 个招数，但电脑可以完美防御 9 个，但有 1 个电脑永远不防御，所以你就不停地用这个就可以啦。不过这样很枯燥。

E. 另外打高级别电脑的时候，二择的效果很有限。比如你用中下段去择它，但是电脑的判断非常准确，没任何悬念，很轻松它就能知道你在用什么招数，然后准确地防御。打高级别，不要用投，因为电脑会 100%拆投。打高级别电脑的时候，最速风神拳也失去了威慑力，不要忘了电脑会很轻松地蹲下躲过你的上段攻击。

总之，想打赢高级别电脑的原则就是合理利用电脑的规律。很多高手说打电脑不能提高水平，但我不完全认同。实际上打电脑，对一些一般的爱好者，还是很有帮助的。除了掌握上面的这些无赖技巧，你还需要好好了解一下铁拳的基本系统知识，比如各种起身方式。其实这个不用多说，玩游戏的人都知道在你想深入了解一个游戏前，最先要做的就是掌握游戏系统。很多网站都有介绍，google 上搜吧。

其实讲到这里，绝大多数人可以止步了。因为下面要讲的东西，不是一般玩家可以理解的。至少要玩铁拳 50 小时以上，对这个游戏很熟悉，而且有和高手过招经验的人。每个人对铁拳的热爱程度都不同，没有必要去严厉要求自己一定如何如何。保留最初对铁拳的友好态度也不错，搞太复杂了、太专业了，也不一定是好事。总之，希望大家能享受铁拳带来的乐趣。

4. 真正的铁拳达人

如果你有足够的毅力和耐心，有良好的心态，并且对铁拳的热爱已经给你的生活带来了不少的欢乐，那么你可以尝试继续走下去，进入真正的铁拳达人圣堂。成为达人的过程会很艰苦，因为你需要更加深入地理解和学习铁拳中的每一个环节。但"艰苦"又是一个相对词汇，在家玩一下午铁拳，有的

人会感觉无聊，但喜欢铁拳的人却认为那是享受。所以在一开始，就强调了先决条件，那就是耐心和爱。

在详细谈我对铁拳的理解，以及如何成为达人之前，我还必须要实事求是地说，我不是铁拳达人，我玩的还比较少，技术不够熟练，实战经验更少。也许很多观点很主观、片面，不过我很相信自己的总结和概括能力，我对铁拳精髓的思考时间远多于实际操作铁拳的时间，所以我是一个理论家。希望我的判断是正确地，我接下来要表达的观点也是正确的。（絮叨这么半天，该进入正题了。）

很多玩家自认为实力不凡，连续技练的有模有样，很多人物也用的得心应手了，就开始骄傲，认为自己很好很强大，但去街机厅和高手过招后，发现自己的想法很傻很天真，在高手强大的攻势面前一败涂地。很多人会开始动摇，甚至认为自己之前的努力都是徒劳，失去信心。这个时候你需要放稳心态，其实你还是一个很好的铁拳爱好者，只不过你以往熟知的那个铁拳已经结束了，你要开始一个崭新的旅程啦。

在家打电脑和去街机与真人对战，是不一样地。而且之前你对铁拳的理解也是很肤浅，不够深入，你需要重新学习铁拳，从更加专业化地角度去审视这款游戏。我认为，成为一个高手必须具备以下这些能力：

（1）灵活控制摇杆、按键节奏

格斗游戏非常能考察双手控制能力，铁拳这款游戏对遥控的操作要求很高，你需要做到准、快。准确是最基本的，据个例子，在 10 多年前，我们玩街霸 2 的时候，用隆（俗称白柔），蹲下扫腿的指令操作可以是正下+重腿，或者前斜下+重腿，再或者后斜下+重腿，也就是只有摇杆保持在下方 180 度以内就可以。但在如今的 3D 游戏里，格斗指令很多，正下+重腿/前斜下+重腿/后斜下+重腿，这三个输入对应不同的 3 个技能，而且产生的后果完全不一样的，所以对摇杆方位的输入一定要准确，输入错误就不是你想要的结果了。

在铁拳的方向输入中，还有回中这个判断，也就是说摇杆在中间初始位置，有些招数需要摇杆回中，因此你操作的时候力量不能太大，要不速度和手感都很差，许多精细的操作都出不来，一定要养成良好的操作手型。每个人的操作习惯会不一样，但能够有效利用拇指、食指和中指，并且能够感觉摇杆弹簧力反馈的手型都是正确地，那种僵硬地握着摇杆的姿势不可取。

按键的节奏也是很关键地，很多连续技的要点都是需要良好的节奏，胡乱按是徒劳的。对于那些需要双键或者三键同时按的操作，更不要着急去拍，保持好手型很重要。玩时间长了，自然会熟练。另外，建议养成良好的打击感，不要太用力，那样会伤害手指，骨头会老化。

（2）熟悉每一个人物

所谓知己知彼，百战不殆。如果你不熟悉对手角色的招数和性能，就无法防御对手的攻击。所以必须掌握作为高手必须具备的基础能力-认识对方招数的能力。铁拳的角色众多，想熟悉每一个角色，不是一两天就可以的，需要制定一个长期的计划。其实对于一般人，没有必要那样严格要求，只需要熟悉街机厅常用角色即可。比如你去几次街机厅，留意一下本地的高手都精通那些角色。在你不熟悉对手的角色时，输是必然的。这个时候你需要冷静地观察他都用了那些招数，都习惯那些方法来进攻，然后可以重点熟悉这些，找到克制方法。

在北京，一些高手使用的角色有如下这些：

Bryan, FengWei, Anna, Paul, Steve, Asuka, Marduk, Beak, Huawrang, Law, Raven, Devil-Jin, XiaoYu, 三岛一八，三岛平八, Bruce, LiLi

（3）控制距离

在对战中，经常要做的事情是调整和控制距离，而不是一味贴近对手进攻。在双方拉锯调整距离的

时候，也是一场生死较量，可以说距离决定着生死。因为所有招数都有攻击距离，太远就打不到对手，而且挥空无防御的硬直时间也是很大地，很容易被对手反击。通常很多时候的攻防转换都是在双方调整距离过程中开始，是进攻的切入点。

在第一次观看高手的对战录像时，你一定会惊讶他们的移动速度，原来铁拳还可以这样玩，还可以这样走。这些移动步法已经不是传统的后后或者前前那样的简单操作，而是需要融入侧闪横移等。比较基本的有快速后撤步，连续横移，另还有从进攻招数中衍生出的风神步，崩拳步等等。想熟练应用这些步法，要求你的手速和对摇杆的熟练度要非常的高，需要长时间的练习，不用太苛求，玩时间长了，自然会熟练。

（4）防御能力

就如同打排球一样，如果没有拦网，那对方进攻就会肆无忌惮。如果不能防御对方的攻击，就意味着没有了攻防转换。和高手过招，就如同对方的个人连续技表演。因此，如果想和真人对战铁拳，必须有过硬的防御能力。在前面已经提到，要熟悉所有人物的招数，实际上就是在锻炼视认能力，能够及时有效地防御对方的攻击。铁拳的连续技杀伤力都很大，很多时候一局里面只能挨浮空连续技两次，对方一个招数打过来，自己没防住，后果很严重。所以说，要想打好铁拳，就必须先练好挨打。如果别人打不死你，你的胜算就会大大增加。

关于防御能力，包括以下几个要点：

A. 普通的站立防御对方的各种压制、牵制、试探进攻。

B. 及时防御对方下段浮空技，通常下段的浮空技动作都比较慢，容易反应过来。如果有强大的视认能力，熟悉对方的套路，应该不难做到。

C. 合理利用下段裁，例如对方用 10 连击压制的时候

D. 合理利用下蹲动作回避对方上段攻击，这个的前提是要求你对对方的招数和套路非常熟悉。

E. 拆投能力，这个是很关键的，但是也很难做到。因为在高速的对抗中，很难判断对方是哪种投。必须经过长期的训练，形成条件反射，才能有效化解对方的投技。

F. 防御对方二择的能力，这个需要经验，对视认能力和反应要求很高。打多了，就能做到。

G. 合理起身，在起身的瞬间也决定着生死，因为通常一套浮空连续技完毕后，你会摔在地上，这个时候对手就会继续追打，如果你的起身方式不好，可能会继续中招，永远也站不起来。（萌萌，站起来）这个环节我自己也做的不好，主要是对很多追打方式不太熟悉。

H. 合理利用侧闪横移来回避对方的进攻，不过要注意有些招数专门打横移。另外后撤也可以和对方拉开距离，让对方打空，但是这样同样有危险在后撤过程中被动对手打到。总之这些技能要合理运用，不能乱用。，

（5）确反能力

简单来说就是有效防御对方攻击后，肯定能反击到对手。有的时候确反只是很轻的 2 下点拳，也有的时候确反是重重的浮空连续技，总之一定要确反，确反的目的是为了沉重打击对手，获得有利局势继续压制对方，使对方担心被确反而在出招前产生顾虑。确反是打击对方信心的最好手段之一。

（6）二择能力

简单来说，二择就是在一个进攻切入点，你可以选择打不同的招数，比如中段和下段形成的二择，防御方就要判断是该站立防御还是蹲下防御，如果猜错了，就会被打到。这是常规的二择概念，二择有时候是双向的。对于防守方，如果你判断正确，防御了对方的二择进攻，就可以反击对手，而且有时候这种反击的杀伤力是很大的。所以说，不要害怕被二择，铁拳的特点就在这里，双方都是

公平的，随时都有可能发生攻防转换。
想发挥好 2 择进攻，必须要使用灵活，套路不能太固定，要让对方猜不到你的意图。实际上这样是 2 择更深层次的含义，2 择进攻只是一种战略手段，可以用它来构成战略威慑，使对方陷于被动，你二择不需要彻底完成，做个样子虚晃一下也可以，只要令对手在心理上被压制，不敢漠然强攻即可。这就类似于 2 个核武器国家，谁也不希望先使用核武器打击对手，但又必须拥有核武器，这样别人就不敢轻举妄动。

（7）连续技
都到了这个阶段，会使用 1-2 个基本连续技肯定是不够的，你需要考虑墙壁因素，尽量使每一次的浮空打击能够合理结束。有的时候，需要运用各种运墙技巧，尽量把人往墙上推。在铁拳 6 代，墙壁的作用是非常明显的，很多人物利用墙壁可以一口气解决对手。另外，一些小型的浮空连续技也很有用，对手倒地后的追打和起身追打也是必须要掌握的，打好了可以让对方一直趴在地上起不来，比浮空还好使。

（8）熟悉帧数表
1/60 秒为一帧，铁拳中运动时间的最小单位。招数的发生帧数，打中对方后加帧减帧情况，对方防御后的加帧减帧情况，构成了铁拳攻防转换的基本判定原则，所以想打好铁拳就必须要搞清楚帧数表。不需要去牢记这些信息，你只需要把常用的招数搞明白就可以了，实际上需要你牢记的招数，不会超过 20 个。查看帧数表只是让你明白招数的性能，实战中靠的还是感觉和经验多些，打多了自然就掌握攻防转换的节奏了。

如果你掌握上面的基本能力，就具备成为高手的素质和条件了。通过不断的实战，你会变的越来越强大。基础能力的培养没有特别的先后顺序，是长时间的积累结果。不要怕输，也不要没信心，良好的心态也是成为高手的基本素质。成长过程是很漫长的，每个人的条件不同，有快有慢，所以要有心理准备，要知道那些铁拳高手都是玩了 2-3 年才这样的，而且录像里面那些日本职业高手就更别说了，他们每天平均练习 8 个小时，和上班差不多了。不要太苛求，我们只是在娱乐，不是在自虐和玩物丧志。

最给写一个自己 YY 出来的铁拳训练计划
步骤 1：熟悉一个人物的招数，可以通过家用机版本的训练模式来学习。主要目的是熟悉该人物的招数动作。(预计耗时 4 小时)

步骤 2：去 youtube 上下载该人物的对战录像，不用太多，下载一些有代表性的。其主要目的是观看高手都喜欢使用那些招数和打法。然后自己记录下来。当然你也可以去街机厅观摩，或者直接问高手。(预计耗时 4 小时)
隆重推荐铁拳对战视频网站：
http://www.youtube.com/profile_videos?user=geesendou&p=r&page=1

步骤 3：在知道了常用招数和打法后，你需要重新认识和理解这些招数。可以去网上查看帧数表，明白这些招数的性能和有缺点，比如发生速度快不快，会不会被确反，对方防御后减帧多少，能不能回避上段或下段，打中对方或者 counter 对方后，会造成对手什么样的状态等等。(预计耗时 8 小时)
帧数表：
http://wiki.livedoor.jp/inatekken/d/%c1%ed%b9%e7TDR

步骤 5：学习连续技，其实这个也可以开始就学。不过一上来，先从简单开始，如果你只是想熟悉这个人物，不想特意去练习他，就简单学 1-2 个即可。(预计耗时 4 小时)

步骤 5：然后打电脑，进一步熟悉这些招数，最好用家用机版本打 Ghost 模式，打到风神级别即可。(预计耗时 16 小时)

步骤 6：财阀论坛看看相关人物的帖子，看看世界各地的玩家的评论和心得，这个论坛非常好，对有些人物有非常详细的解说。(预计耗时 16 小时)
财阀论坛：
http://www.tekkenzaibatsu.com/forums/forumdisplay.php?forumid=99
中国铁拳 BBS：
http://www.tekken.com.cn/bbs/index.php

步骤 7：打高级别电脑，继续练习。这个时候要留意电脑如何化解你的攻势，这样你也就明白自己的招数弱点，以后遇到相同对手，也用同样的方法应对。(预计耗时 8 小时)

步骤 8：感觉自己已经很熟练了，就去街机厅找高手过招。通常会死很难看，不要紧，这很正常，因为你的基本能力还不够。你可以考虑练习其他人物，或者继续苦练下去。(预计耗时 8 小时)

综上，每熟悉 1 个人物差不多要花费 68 小时，对于没有太多时间的人，差不多 1 个月能熟悉一个人物。也许我这个计划有些变态了，估计实际用不了那么久。如果让我回到大学时代，也许我会尝试一下 4 年时间慢慢成为铁拳达人。如今是没有可能了，只能写写 Blog 娱乐大众一下啦。
长篇大论了这么久，我的超长铁拳 YY Blog 也快要接近尾声了，非常感谢能从头到尾读完的朋友。最后，铁拳是一款非常优秀的格斗游戏，希望每一个打过铁拳的人，都能从中享受到乐趣，迸发出你丧失多年的热血激情。

那一瞬的风景——《鬼武者》“一闪”系统的发展

鬼鬼的刀刀

说明：本文乃本人于 08 年 4 月时发表于 UCG，现已超过 3 月，可以随意使用，特此发回老家 A9，大家随便 BS。

那一瞬的风景——《鬼武者》〝一闪″系统的发展

文 电风

2006 年时，有一部风格奇异的动画电影《立食师列传》，片中出现过这么一段话：〝大凡无论怎样的风景，在它绽放光华到了极致之时，都会在瞬时间消失，只留下辉煌的残余在观者的脑海中，而且它在记忆中酝酿成长，有时变成远远超越本体，远远超越语言形容的美景。″这样的风景，其实在游戏世界里也经常出现，下面我就照着某个游戏来描述一下：〝大凡无论怎样的攻击，在它绽放刀光到了极致之时，都会在瞬时间闪逝，只留下耀眼的余晖在玩家的脑海中，而且它在游戏中互相混联，有时变成远远超越普通攻击，远远超越文字所能描述的终极之斩。″

如果不看本文的标题，光看上一段文字就能猜出今天要说的是什么游戏，那么恭喜这些读者朋友，你们还没有忘记上个世代的那个辉煌的动作游戏系列，它就是——《鬼武者》。正如前面说的那样，这个系列标志性的系统就是一瞬间的华丽之斩击——〝一闪″，其表象是白色刀光唰唰一闪，敌兵个个倒下；实质是攻击力超越各种属性必杀技的存在；如此逆天的神技当然不是那么容易就能使出的，需要长久的练习和丰富的对敌先读经验。本次 PS2 殿堂就对《鬼武者》全系列的一闪系统进行一个回顾。

如同所有新生事物一样，一闪系统也曾经历过从幼稚到成熟的的阶段：在系列的一代中出现的一闪，白色闪光的效果不是很明显，甚至在很多场景下闪烁的的光是黄颜色的，一闪的发动方式主要有两种，一种是在敌人的攻击判定几乎快要打到主角明智左马介时，按下普通攻击键即可，此时主角便会对敌人进行无差别一击即死攻击，此为〝真一闪″，也是系列中最有代表性的一种一闪；还有一种是在敌人的攻击判定快要打到主角时，按下防御键，成功的话，主角的武器上会出现一个光环，在此光环未消失前按下攻击键便可发动一闪，此种一闪称之为〝弹一闪″，相对〝真一闪″而言比较保险，即使失败了也不会挨揍，同样在攻击力上也较〝真一闪″要小一些，但是无论何种一闪，都无法在 BOSS 战中使用，所以就算玩家的〝真一闪″再熟练，到了 BOSS 战也是只能用鬼战术必杀技和普通连斩来干耗，于是 BOSS 战单一模式化而缺乏挑战；而由于剧情需要切换到女忍者枫以后，一闪更是变成了兜后封喉割；在 XBOX 版的《幻魔鬼武者》中由于有强大的蓄力攻击的设定，使一闪的存在感更加模糊；以上一切都表明，初代的一闪系统还非常不成熟，但是已经提出了最基本的概念和特性，比如无论角色面朝何方，只要满足条件即可发动一闪；之后系列中出现的其他一闪，都是基于初代中的设定而衍生出来的。

如果说一代中的一闪是一只雏鸟的话，那么二代中的一闪就已然迅速成长为成年大鹰。在初代的两种基本一闪方式的基础上，二代增添了另外两种革命性的一闪：〝连一闪″和〝蓄力一闪″，前者的发动方法是在任意一闪后白光出现的一刹那准确输入一次攻击，即可继续连闪一次，但是必须在场景内同时还有存活的敌人；而〝蓄力一闪″则是凭借二代的蓄力系统而产生的另一种形式的〝连一闪″，其发动前提是获得某种鬼武器的地之卷与天之卷，之后再将武器蓄力至第三级（效果为武器泛紫色

光芒），此时针对某个敌人发动“真一闪”，并且同场景内还有剩余存活敌人，系统就会自动操纵角色对剩余的敌人进行“连一闪”，但是次数最多为七次，而且攻击力比真正的“连一闪”要小的多；这里需要特别指出的是，二代的“蓄力一闪”发动时有类似“子弹时间”般的时间变慢效果，敌人的行动与攻击都大幅缓慢化，但是此时玩家所操纵角色并不是无敌状态，只是因为“子弹时间”的发动而减少了敌人攻击到自己的可能性而已；之所以这么说的原因是，在真正的“连一闪”发动时，有时是会被其他敌人攻击到的，这是因为“子弹时间”是“蓄力一闪”特有的，真正的“连一闪”发动时并没有这个效果，那么如果在同一方位存在 A、B 两名敌人时，就有可能出现“我闪 A，B 打我”的情况，我甚至遇到过在连闪过程中敌人突然一个大后跳而导致连闪失败的事情；这样逆推过去，可以得知在“蓄力一闪”的过程中，角色依然不是无敌的，只是有“子弹时间”的庇护而已。在这样的结论下，我们可以总结出个规律：由于子弹时间的庇护，“蓄力一闪”适合在杂兵战中使用，而“连一闪”则适合最速秒杀 BOSS。在这两个一闪之外，其实还存在一种叫做“避一闪”的一闪方式，其发动方式在本质上与“真一闪”毫无二致，唯一的区别是用进入战斗构架时的快速移动来躲避敌人的攻击，而使“真一闪”的发动更简单一些，此法说起来容易，做起来难，甚至在胡乱一阵躲避后，一闪没使出来，却莫名其妙的被敌人击中，因此实用价值不是很大，在此不再多费笔墨介绍。总体而言，二代的一闪系统大幅进化，“连一闪”的引入使战斗变的更加富有策略性和爽快感，如何合理安排自己与多个敌人之间的站位成为杂兵战中必须考虑的问题；BOSS 战时紧盯对方的一举一动再后发制人将之秒杀，从本代开始正式成为对付 BOSS 的最佳战法。

经过二代的加工洗礼，三代的一闪系统已经趋于完善，可以说是登峰造极。三代的“蓄力一闪”取消了“子弹时间”效果，同时最大限度的减少了每次一闪的硬直收招时间，最终结果就是七连闪在一瞬间完成，几乎跟普通一次“真一闪”所耗费的时间差不多；而“连一闪”的速度也调整到与“蓄力一闪”一样的快，这样做的好处是彻底解决了二代“连一闪”中那种被打断的尴尬问题，坏处则是将真正的“连一闪”的难度大幅提高，因为时间变少了，留给玩家的反应时间就更少。值得一提的是，三代中出现了一只可以用来测试“最大连一闪次数是多少”的 BOSS，它就是左马介在城堡脱出前击杀的那只双头怪；此怪的头部盔甲如果不被击破，那么它的最小体力值就是 1，无论玩家用何种办法攻击它的其他部位，此怪都不可能死掉；因此正好可以用来测试上面说的那个问题；我曾经做过试验，在五分钟内对此怪进行了一千次以上的连闪，而且只要我愿意的话，可以一直闪到 PS2 坏掉，因此结论就是，三代的最大连闪次数为正无限次。大致来讲，三代解决了二代的问题，使一闪系统更加完善化，但是并没有更深层次的突破，新的系统正在玩家的心中被呼唤着。

《新鬼武者》的一切都突出一个“新”字，而在一闪系统上的“新”实在让人大跌眼镜，新增的几种一闪方式降低了一闪的难度，虽然有利于更多的玩家享受到一闪的爽快，但是却使很多老玩家很不满意，下面就着重说一下本代中的一闪系统的改变：首先“连一闪”的难度大幅降低，与前两代中几乎需要目押才能使出的“连一闪”的情况相比，本代中只需要在任何形式的一闪后进行连打即可轻松使出；但是对单体敌人的一闪次数最多只为两次，并且还必须是有同伴在场的情况下；这样的系统使得 BOSS 战的一闪真的变成了“一”闪——只能一下一下的闪，无法连续闪。新增的两种一闪“鬼一闪”和“崩一闪”则更是简单，前者只需要对敌人先进行一级鬼战术攻击，只要对方没死，就能再接上攻击键使出“鬼一闪”，“崩一闪”则更加诡异，发动条件是必须敌人先摆出防御动作，之后角色只需要上前踹一脚破防后再接攻击键即可使出，这样的设定带来的效果是玩家一看到敌人摆出防御姿势就乐，这哪里是防御，简直是主动寻死。而“鬼一闪”更是成为了一闪苦手的救命稻草，耗费鬼力而换来的巨大爽快感回报是很多普通玩家都愿意去做的事情；在面对最终 BOSS 的怪物形态时使出的那个“极限一闪”，更是让我看的目瞪口呆，这明显就是在模仿《鬼泣 1》的最终魔帝战的战斗思路嘛：先用普通攻击蓄满魔力槽，之后使用一个变身大招扣去 BOSS 大量体力；这种战法虽

然可以说是对老经典游戏的致敬，但是却与"一闪"完全没有关系，一闪的基本思路是敌人攻击到自己的一刹那回敬对方，但是这个"极限一闪"，说实话我实在看不出有哪里是符合一闪原初定义的。这里需要提一下本代中各种一闪的威力，按照攻击力从大到小进行排列的话，大致是这么个顺序：真一闪、弹一闪、鬼一闪＝崩一闪。本代中的一闪已经有背离核心向玩家的趋势，而倾向于普通轻度玩家了，这到底是好是坏，也不能完全一概而论，一切的一切，都要在新作中寻找答案，而至今为止，CAPCOM 都没有新闻说要推出《鬼武者》系列的续作，这无疑使我们的答案的来期又往后无限的推延了。

一代到三代的一闪，具有一个特殊的属性，就是一闪多敌，具体表现是在一次一闪动作中击倒多名敌人，而特别容易触发这种事情的就是"弹一闪"，因为"弹一闪"必为横斩，前方杀伤面积非常大；如果有玩家对"连一闪"没有自信而又想瞬间击毙多名敌人，不妨试着这么做：首先需要选择长刀（剑）类武器，然后进入战术构中，使用构移动来吸引敌人凑在一起，之后选择一个视角环境较佳的位置站好，等待对方的攻击，此时只要有一个敌人轻举妄动，玩家就要准备进行瞬间防御了，成功发动"弹一闪"后，处于角色正前方的所有敌人几乎都会被抹杀干净。此法秒群敌非常快，而且技术难度要求比"连一闪"要低的多。而如果玩家使用的是"真一闪"的话，那么杀敌数就会少的多，因为"真一闪"多为纵斩，杀伤面要小的多。初代的"真一闪"是正面纵斩或者兜后纵斩，二代则多了一个正面反手上挑，三代则没什么变化；而"弹一闪"在系列作品里都是毫无例外的正面横斩，因此上面说的那种方法在除《新鬼武者》以外的系列作品里都可以应用。

有些对于"连一闪"苦手的玩家喜欢借用黑首饰（三代中为黑羽织）的力量来进行毫无顾忌的连续一闪；二代的黑首饰的取得方法相对简单，只需要跟同伴换取三根化石骨，然后将其安装到鬼之岛的一扇门上，进门打开谜题宝箱即可取得了，但是缺点是取得的时间很靠后，此时几乎已经没有多少流程，黑首饰的最大意义也就是用来秒杀最终 BOSS 织田信长。而三代的黑羽织的取得方法则要难的多，必须通过鬼之试练里所有的一闪类项目的挑战，而且最烦人的是玩家还必须事先取得相应项目的书籍后才能进行挑战，这些都使黑羽织非常的难得，而实际上能通过那些试练项目挑战的玩家们，早已具备了相当不错的一闪功底，完全不需要再依赖"黑"之道具了。

一闪，就是那一瞬间的风景，风景过后，敌人倒下，勇者续战，而那刚才一帧的华丽，却已深深地印刻在我们每一个人的脑海中，它被无限的放大，放大到极致；虽然《鬼武者》系列已显现出颓势，但是我们依然在回味着那道风景，在其他动作游戏中出现类似"弹返"的招数时，我们第一个想到的还是"弹一闪"；而在以后的日子里，是否还能出现更美丽的瞬间风景呢？答案，在老卡的手中。

星之海洋 3 最终幻想 X 异度系列以及其他乱七八糟杂感

yuuu

星之海洋 3 终于濒临通关了，虽然还未正式通关，但近期对游戏所积淀的感想，已经颇有压抑不住的势头了。加之最近想通掉之前迟迟未碰的 Narcissu 2nd，而重温了 Narcissu 1，感觉是该写点什么了。废话少说，以下便是正文。差点忘记预先说明：这里敝人仅对剧本抒发感想，绝少涉及其他方面。

引论：合之则双美，离之则两伤？

——离合之情，抑或兴亡之感，永远的抉择？

敝人始终认为，大多数游戏的剧本，乃至大多数艺术形式，其表现和主旨，都可以拆分为这两个层面进行分析。所谓"兴亡之感"，即作者所欲真正表达之情感。情郁于衷，自然要渲之于外，于是，便有了"作品"这个载体。然而，情愫终究是无法直接铺白而出的，失去了"含蓄"的情感，终究无法传递作者所渲之祈愿。情感只能体会而不能面陈，只能渲染而不能直叙。因此，"兴亡之感"只能作为一件作品表象下的内涵而存在。于是，作者欲宣泄此感，须借助他物，这既是"离合之情"。

如果说"兴亡之感"构成了一部作品波澜起伏的背景，那么"离合之情"便负责将这一背景来充实。作为作者所直接描绘的对象，它的好坏直接决定着一个故事的细节是否充实。可以说，直接影响着作品整体的素质，以及作者所欲表达之"感"。因此，本文的论调至此以确立了：根据这个观点，抒发一下对最近几部游戏的感慨。

一.前事可鉴，后事之失

——异度传说的缺失

异度装甲可以说是游戏界"借离合之情，写兴亡之感"的典范了。创世灭世的寓言，万年的神话，如此深远宏大的背景，如欲在一部作品里完全展现，其所需的故事骨架是要异常硬实的。于是便有了田中香的万年爱情，有了加藤栩栩如生的人物塑造。这些不可缺少的要素，与深远的背景发生了共鸣，成功塑起了一段饱满丰腴的故事，将高桥的"兴亡之感"发挥得淋漓尽致。在这部游戏里，宇宙的兴衰感，人类以及其文化，宗教的兴衰感与主人公的爱情，，给读者留下的印象是同等的。两者密不可分又遥相共鸣，达到了完美的平衡。

然而在异度传说里，是同样深远宏大的一段人类兴衰感。唯一不同的，是缺少了能将其支撑的故事骨架。取而代之的，则是"14 年前"和不断的回到"过去"，这些勉强支撑起了故事背景。然而读者终究是人，作者无法发出满载人性思索的情感，这份情感就无法完整的传递给对方。所以，我认为异度传说的失败在于空有一段兴衰之感，而没有堪将之支撑的离合之情。异度传说第三章的结尾如此精彩，正是其中交融了生离死别。

二.同样的起点，不同的终点

——星之海洋 3 与最终幻想 X

当人们在日常生活中忙碌，并逐渐迷失在日常生活中时，日常的生活，便是人们的全部。人们享受着日常生活，依赖着日常生活。但是，闲暇时人们偶尔也会思考：我所拥有的一切，究竟是不是真

的呢？如果不是真的，那又会如何？人们的这种"异度"思想，便催生了一个文艺史上常见的话题：假如我们的世界不是"真实"的，那便如何？在游戏界，也有两款名作不约而同的使用了这个题材，就是《最终幻想 X》和《星之海洋 3》.

被迫离开了自己的世界，来到了"异样的世界"，于是一边寻找着自己的所归，一边帮助着心仪的少女。最终，找到了自己的世界，同时也即失去了自己的世界。因为自己一直所憧憬的归宿，原来是他人造就的倒影。这便是《最终幻想 X》的主题，无论是错综复杂的历史背景，还是细致入微的爱情，两方面都达到了很高的境界。更是将人类在面对"异度"时孤独，彷徨的心态表露的相当成功。虽然游戏中的两国交战与虚幻国度，不过是为了更好的表现爱情。但是在升华爱情的同时，也给自己留下了一份厚重的沧桑感。可以说是成功的"借兴亡之感，写离合之情"的典范，可与前面"借离合之情，写兴亡之感"的异度传说相照应。

对一款以系统闻名的 RPG，讨论其剧情似乎有些不敬，但《星之海洋 3》其实还是颇有可圈可点之处的的。进行宇宙飞行的男主角飞船失事，坠落到了落后星球上，被挟持要求提供技术。然而失事的少年与美貌的挟持者在途中一次次的互相救助，最后竟然成了亲密的战友。这样的转变与其说是命运，倒不如说是性格使然。与异度装甲中二人命运注定的一次次相遇，恰好可以对照起来看。敝人认为这段剧情是星海 3 中最优秀的剧情，因为这是唯一有主线的剧情。在这之后，星海 3 就犯上了与异度传说一样的毛病：缺少主线剧情，角色全部路人化。（不过异度传说中路人化的现象要轻得多）

当然，上面所述剧情对于星海 3 来说，只能算一个小"插曲"而已，星海 3 有更得意的创意，这也正是敝人将之与《最终幻想 X》放在一起的理由。星海 3 也试图描写人类对身处"异度"的恐惧和抗争。而且用了更加标新领异的创意。然而，独具匠心与哗众取宠只差一步之遥。星海 3 如此大胆新颖的创意如此大胆新颖，加之故事也没对这个创意进行多少支持。所以这个创意只能导致整个故事的失败。

三.回家，殊途同归

——星之海洋与异度传说

毕竟比起最终幻想 X 来，星海 3 还是更像异度传说。相似的场景，相似的道具，相似的设定，相似的故事大背景... ...小雷温曾建议上个标题"同样的起点，不同的终点"写星海 3 与异度传说，不过我觉得两者徒具表面上的相似而已。起点已异，焉论终点？星海 3 的宇宙背景，是为了符合"Star Ocean"这个美丽的名字而设定的，与异度传说这种背负讲故事重担的 RPG 还是完全不同的。说两者的相似是因为相同的起点，还不如说是人类想象力的共通——对高科技的想象也就只能这样了。

不过，星海 4 的主题定为回家——重返地球。又让人不禁联想起了异度传说的结尾——即使心灵湮灭，残骸也要飘向地球。无论是努力回"家"的众人，还是传说中《漂泊者及其影》的名字，每每念及，无不在心底激出无数悲壮的联想。人总是要回家的，那是脆弱的心灵的最终安逸之所。回家，简单的两个字，却总能产生许多温馨或悲情的故事。在异度传说续作无望的情况下，就姑且期待一下星海 4 带着这个厚重的话题能否做得更好吧。

结语.自嘲，还是反讽？

——与宿命抗争，人类永恒的宿命

〝命运〞其实是一个偏义复词，前世注定曰〝命〞，后世修得曰〝运〞。〝命中注定〞和〝时来运转〞这两个词最能体现其意思。然而快乐时，人们并不会想到命运；待想到之时，就已是〝怨命不公〞了。这种对自己不公平的命运，人们称呼其为——宿命。

既有宿命，便会有无休止的抗争。然而，〝宿命'这种虚无缥缈的东西，只能去找〞神〝了。

于是，异度装甲和星海 3 中各赋异秉的主角们找到了〞神〝，弑之。世界清静了，男主角和女主角手拉着手，一起过上了幸福的日子。

倘若，原本就没有神。那么，这一腔怨气又向何诉呢？于是，我立即想到 Narcissu。

被世界所抛弃的人，已经没有了〞生〝的权利，静静走向死亡的人。也曾经怨命不公，然而终究无从可怨，也无可抗争的人，也能在早已明确的人生轨迹的最后奋力抗争着。即使这抗争如秋蝉博丝般微弱无力，在社会中终究不能激起一圈涟漪。他们还是抗争了，向着无可抗争之处而对命运抗争。这，便是 Narcissu 讲的故事。

在 Narcissu 2 里，抗争有了明确的目标。〞如果神明听不到我们祈祷，那么，我便去他身边告知〝。这是同样等待死亡的姬子的最后一个愿望。然而，姬子对神明，抑或说是对命运的忿怨，最终还是转化为了对生者的祝福。〞我的情况已不足重要。如果神明能听到这最后的祈祷，那么，请你怜惜生者。使她与她的家人，将不再罹受此等苦难。〝

神终究是不存在的，于是这死者用生命献上的祈祷，也如同那天清晨笼罩在山里的薄雾一般，随着四射的阳光消逝殆尽。接受此等祈祷的濑津美，数年后还是罹受了同样的苦难。最后在水仙环绕的淡路岛走入水中，化作了众多水仙中的一株。

或许比起弑神的伟大举动来说，这才是人类真正对宿命的抗争吧。尽管如此微弱，微弱到不能激起一圈涟漪。尽管不知向何处抗争。但人类还是一直与宿命抗争着。

因为这正是人类的宿命。

于是我也不知道这篇文章的最后一部分写得到底是什么了。就此结尾吧。各位看官见谅了。

绝霜 回帖评论:

单论剧情描写，XS 的确比 XG 差很多
“借离合之情，写兴亡之感”要觉得好，可能必须这个“离合”首先要刻骨铭心，要荡气回肠(比如飞和艾莉，有一万年)
这点来看 XS 的爱情可以用渺小来形容
紫苑和凯文区区十几二十年的情感和上面一比必然有落差
存在跨度的也有，比如 chaos 和玛利亚，但是似乎世界观和剧情需要，我们对她们之间的认识可能比前两人还少
这就造成了“离合”的感慨不够，直白说就是人死了也不够煽情，这是差距吧
“兴亡”的话倒觉得有过之无不及，毕竟机能强大很多，很多文字以外的部分 XS 给予了我们 XG 所不能够的冲击(当然这点也做不到的话 MONO 可以洗洗睡了)，遗迹、废墟和充满神秘、未来感的迷宫场景给人兴亡的反

差直接而强烈，让世界观更为丰满，但印象中 XG 未来风和废墟场景不是太多
RPG 总不能仅靠过场、靠推动剧情的一刹那来表达思想，最好是你站在一个地方，而靠气息就体会到了，XG 给我这种感觉的地方只有两处，一是巴别塔一是梅尔卡吧，而 XS 有很多(也可能 XS 是三个游戏的缘故)
比较后发觉 MONO 因为剧本不比前作总在其他地方挣扎，其实挣扎得都还不错

好在我认为人物刻画 XS 并不逊色于 XG，作为主角每个人的历往都很有味道
紫苑自己不用说，仁、JR、MOMO、JIGGY......甚至敌方也个个有血有肉背负各种各样的信念，大佐、Pellegri、迪米特利、阿尔贝多、尼古雷多......数不过来
如果说 XG 是侧重主线的话那 XS 就是多重主线，但并不离题，这点我要比 XG 满意(我之前和 O 说觉得某段很拖，就是感觉和主线沾不上边)

O 说的群像问题(FF12?)在 XS 这类题材恐怕很难实现吧，因为既要玩穿越又要玩神棍，不是超人不行

[真侍魂烈传]侍魂编年史

银牙白虎圣兽

此帖为 A9 所有,转载的话一定要得到我本人批准,还要注明转到哪个论坛,本帖的出处(A9)和作者(我),因为这帖是我花了 2 个星期的晚上所写的心血,全中国 BBS 只有 A9 才有,我不想我的心血被无断转载

侍魂年表

618 年	唐国建国
740 年（日本：天平 12 年/中国：开元 28 年）	刘云飞出生
745 年（日本：天平 17 年/中国：天宝 4 年）	杨太真成为贵妃
755 年（日本：天平胜宝 7 年/中国：天宝 14 年）：唐国发生内乱	史称"安史之乱"
700 年前期~800 年后期（奈良时代~平安时代）	罗将神水姬以赤儿的身份诞生。以憎恶的肉体作为牺牲品和阿布罗夏写下契约。赤儿被陆奥的鱼民捡到，并命名为"水姬"。水姬在 13 岁时跟阿布罗夏正式写下契约，成为"罗将神水姬"。在之后的数百年水姬在世界各地不断地散步着灾祸。
中国被黑暗侵袭，刘云飞的两个弟子被魔界之力迷惑，成为炎邪和水邪，后被魔界作为精神体封印起来。	
机巧おちゃ麻呂，在某阴阳师的指挥下被制造出来	
794 年（延历 13 年）	平安京进行迁都
1192 年（建久 3 年）	源赖朝变成征夷大将军，镰仓幕府时代开始
1197 年（建久 8 年）	霸王丸之剑"河豚毒"被制造出来
1206 年（元久 3 年）	牙神幻十郎之剑"梅莺毒"被制造出来
1338 年（延元 3 年）	足利尊氏成为征夷大将军，室町幕府时代开始
1368 年（正平 23 年）	足利义满成为征夷大将军
1397 年（応永 4 年）	足利义满建立金阁寺
1402 年（応永 9 年）	旋风之卧龙的武器[轰膳]被则宗制造出来
1400 年后半期（室町末期~战国处期）	罗将神水姬进入恐山休眠
1467~1477 年（応仁元年）	応仁之乱开始
1500 年（战国中期）	美洲姬出生
1500 年（战国末期。桃山文化之时）	美洲姬想用佛力降伏罗将神水姬，但反而被水姬打败了
1530 年（亨禄 3 年）	风间苍月之剑[青龙]被月影制造出来
1531 年（亨禄 4 年）	风间火月之剑[朱雀]被月影制造出来

1560 年（永禄 3 年）	桶狭间之战
1582 年（天正 10 年）	本能寺之变
1584 年（天正 12 年）	花房迅卫门之枪[活杀十字枪]被制造出来
1600 年（江户初期）	罗将神水姬被封印，当时很多机巧兵参加了这场对水姬的封印战，但最后生还的只有机巧おちゃ麻呂
1601 年（庆长 6 年）	七坐灰人之剑[八尾蛇]被逾伽制造出来
1603 年（庆长 8 年）	德川家康受到将军宣下，江户幕府时代开始。出云阿国在京都进行歌舞伎舞
1605 年（庆长 10 年）	德川秀忠受到将军宣下
1621 年（元和 7 年）	天草四郎时贞出生
1623 年（元和 9 年）	德川家光受到将军宣下
1637~1638 年（宽永 14~15 年）	岛原之乱。天草四郎死亡
1656 年（名历 2 年）	吉野凛花之剑[暗路庯徹]被庯徹制造出来
1721 年（亨宝 6 年）	花讽院和狆出生
17？？年（亨宝~延亨）	黑子出生
1743 年（宽保 3 年）	任无月斩红郎出生
1748 年（宽延元年）	凶国日轮守我旺出生
1749 年（宽延 2 年）	柳生十兵卫出生、柳生磐马出生
1750 年（宽延~宝历）	花讽院和狆和黑子合力毁灭罗将神水姬的躯体、封印灵体
1750 年（宽延 3 年）	陀流磨出生
1751 年（宽延 4 年/宝历元年）	祭嚨子双六出生
1752 年（宝历 2 年）	八角泰山出生、万三九六出生
1753 年（日本：宝历 3 年/中国清朝：乾隆 17 年）	王虎出生
1754 年（宝历 4 年）	服部半藏出生
17XX 年（宝历年间）	服部枫出生
1758 年（宝历 8 年）	千两狂死郎出生、飞腿出生
1759 年（宝历 9 年）	地震出生
1760 年代（宝历~明和）	坏帝向几人的胎儿施下秘术、色出生
1760 年（宝历 10 年）	牙神幻十郎出生、德川家治受到将军宣下
1761 年（宝历 11 年）	夏洛特出生、莱锡路出生、九葵铁骑出生
1762 年（宝历 12 年）	不知火幻庵出生
1763 年（宝历 13 年）	霸王丸出生、花房迅卫门出生，初代黑子出生
1764 年（宝历 14 年/明和元年）	橘右京出生

1765 年（明和 2 年）	首斩破杀罗出生
1766 年（明和 3 年）	德川庆寅出生、アンドリュー出生
1768 年（明和 5 年）	风间苍月出生、加尔福特出生、黑河内梦露出生
1769 年（明和 6 年）	塔姆塔姆出生、真镜明美娜出生
1770 年前后（明和年间）	炎邪和水邪找到了将来作为自己肉体的孩子
1770 年后半（明和年间）	服部真藏出生
1770 年（明和 7 年）	风间火月出生、花讽院骸罗出生
1771 年（明和 8 年）	娜可露露（蕾娜）出生
1772 年（明和 9 年/安永元年）	风间叶月出生
1773 年（安永 2 年）	チャンプル捡到美娜。桃井直由、镜心明智流指南所、士学馆创设
1774 年（安永 3 年）	莉姆露露出生
1775 年（安永 4 年）	查姆查姆出生、绯雨闲丸出生、旋风之卧龙出生、无限示出生、铃木一郎出生
1780 年（安永 9 年）	露露姐妹出生的村落瘟疫暴发(一说为被魔物袭击)，全村覆没
1780 年前半（安永~天明）	任无月斩红郎与鬼同化，展开了大屠杀，可是突然音信全无
1783 年（天明 3 年）	黑河内梦路因为身体出现问题而被家族流放，同年遇见了凶国日轮守我旺，成为他的仕从。
加尔福特之剑[ジャスティスブレード]被义正制造出来	
榊统士浪出生	
浅间山喷火，一场大雪另奥州路成为了没有温暖的冬天，开始了名为"天明大肌饿"的惨剧	
1785 年（天明 5 年）	先代的千两狂死郎死去，其儿子狂志郎改名为[狂死郎]
大熊猫出生	
1786 年（天明 6 年）	霸王丸和家族决别
正月：凶国日轮守我旺为了打倒幕府的统治，揭竿而起。初春：大约有 24 名左右的剑士活跃在这个时期，据说曾与凶国日轮守我旺发生冲突。晚夏：凶国日轮守我旺的部队被幕府镇压	
1788 年（天明 8 年），春：天草四郎时贞夺取服部真藏的身体复活，前往南美夺取宝珠巴雷肯并企图复活远古恶神。初夏：天草被世界各地来的剑士击倒，善恶两魂体被强行分离。取回了人世之心的天草灵魂分裂为光与暗两个部分，不断在人世间彷徨。夏：被称为"鬼"的壬无月斩红郎出现，四处屠杀无辜，首斩破沙罗被斩红郎杀死。入秋：众剑士向斩红郎发起挑战，最后将其大败，天草的暗之灵魂再次占据真藏身体，并夺走了斩红郎的遗体。秋：暗之天草于岛原建立天草城散发恶业，并为了让转生后的斩红郎成为自己的部下，绑架了拥有使灵力增幅的超能力的风间叶月，趁斩红郎刚刚转生，虚弱之时将其封印于城内供养吸食灵魂。以岛原为中心，异变不断发生。入冬：为了击倒天草众剑士向岛原进发，最后天草被击倒，斩红郎的复活也被封印了起来。冬：魔界认为天草是叛徒，便将他的光之灵魂封印了起来。	
九鬼刀马出生、沙耶出生	
1789 年（天明 9 年/宽政元年）	不知火幻庵死亡
春天：罗将神水姬复活，同时不知火幻庵借助水姬的力量也复活了。罗将神水姬再次前往南美及中	

国夺取两颗宝珠，于恐山地狱神社培植暗黑神躯体，准备使其在人间复生。夏天：众剑士苦战狂魔王罗将神，最后霸王丸在牙神幻十郎和天草的"善"面帮助下，合众人之力终于将其击倒并捣毁地狱神社，封印魔界之门。秋~冬：见到天草、罗将神水姬都被击倒，魔界的最凶者"坏帝ユガ"终于决定亲自行动了。各地异变没有停止，还出现了所谓人偶师的传闻，而且多次有胎儿失踪的消息，胎儿在母亲的体内就突然消失了。	
柳生磐马的武器[破岩丸]被制造出来	
1790 年（宽政 2 年）	春：胎儿失踪的消息骤然增多。真实原因是"坏帝"出现在人间，制造活尸人偶荼毒生灵，掠夺胎儿用于复生暗黑神。桔右京最爱的小田桐圭也成为了牺牲品。
同时被称为"色" 的女性开始纠缠霸王丸。霸王丸从调查胎儿失踪入手，得知了坏帝的存在及其恐怖阴谋。夏：霸王丸则击倒了阴阳木偶尸兵并挑战坏帝。晚秋：坏帝再生，同时太古之咒印解放，阿斯拉复活。冬：坏帝被阿斯拉所灭，事后阿斯拉亦不知所踪。	
十六薙夜血出生	
沙耶的武器[止燕。飞燕]被制造出来	
1791 年（宽政 3 年）	命出生、七坐灰人出生
1793 年（宽政 5 年）	九葵苍志狼出生
1794 年（宽政 6 年）	吉野凛花出生
1800 年（宽政 12 年）	乱凤出生。伊能忠敬在蝦夷地测量
1803 年（亨和 3 年）	御庭番众人代替公主被杀、御庭番众之一的龙巳十四郎隐蔽去向
榊统士浪的武器[九头龙]由龙巳十四郎制造出来	
眠兔出生	
1807 年（文化 4 年）	九鬼刀马的义父九葵铁骑被杀，[红煌]被夺
1810 年（文化 7 年）	"霸业三刃众"领慈限大师授意，占据离天京岛策划阴谋，意欲颠覆政府。新的剑士们出发讨伐
铃木一郎把"离天京的争乱"记载到《剑客異闻录》中。	

侍魂人物年龄表

姓名	生年	1786 年(零)	1788 年(初代·斩)	1789 年(天·真)	1790 年(SS·斩魔传)	1810 年(新章)	备考
霸王丸	1763	２３	２５	２６	２７	４７	-
橘右京	1764	２２	２４	２５	２６	-	１７９０年死去
服部半蔵	1754	３２	３４	３５	３６	５６	生年只是估计
柳生十兵卫	1749	３７	３９	４０	４１	６１	-
千两狂死郎	1758	２８	３０	３１	３２	５２	-
不知火幻庵	1762	２４	２６	２７	２８	４８	-

加尔福特	1768	１８	２０	２１	２２	４２	-
娜可露露(蕾娜)	1771	１５	１７	１８	１９	-	斩魔传后圣灵化
夏洛特	1761	２５	２７	２８	２９	４９	-
王虎	1753	３３	３５	３６	３７	５７	-
塔姆塔姆	1769	１７	１９	２０	２１	４１	-
地震	1759	２７	２９	３０	３１	５１	-
黒子	1763	２３	２５	２６	２７	４７	这个生年是初代的黑子
飞脚	1758	２８	３０	３１	３２	５２	-
天草四郎時贞	不明	-	-	-	-	-	历史上是享年 17 岁
花讽院和狆	1721	６５	６７	６８	６９	８９	-
牙神幻十郎	1760	２６	２８	２９	３０	-	１７９０年死去
查姆查姆	1775	１１	１３	１４	１５	３５	-
莱锡路	1761	２５	２７	２８	２９	４９	-
罗将神水姬	不明	-	-	-	-	-	肉体年龄为２５岁

姓名	生年	1786 年(零)	1788 年(初代·斩)	1789 年(天·真)	1790 年(SS·斩魔传)	1810 年(新章)	备考
绯雨閑丸	不明	-	-	-	-	-	《斩红郎无双剑》时为 14 岁
首斩破沙罗	1765	23	２３	（２３）	-	-	１７８８年死去.《零》中的破沙罗为《天》中的
花讽院骸罗	1770	１６	１８	１９	２０	４０	-
莉姆露露	1774	１２	１４	１５	１６	３６？	《真》时为 14 岁、《斩魔传》后进入冷冻睡眠
壬无月斩红郎	1743	４３	４５	４６	-	-	１７８９年死去
风间火月	1770	１６	１８	１９	２０	４０	-
风间苍月	1768	１８	２０	２１	２２	４２	-
风间叶月	1772	１４	１６	１７	１８	３８	-
色	不明	-	-	-	-	-	-
柳生磐马	1749	３７	３９	４０	４１	６１	-

阿斯拉	不明	-	-	-	-	-	-
八角泰山	1752	３４	３６	３７	３８	５８	-
姓名	生年	1786 年(零)	1788 年(初代·斩)	1789 年(天·真)	1790 年(SS·斩魔传)	1810 年(新章	备考
九葵苍志狼	1793	-	-	-	-	１７	-
花房迅卫门	1763	２３	２５	２６	２７	４７	-
服部半藏（新章）	不明	-	-	-	-	-	-
十六薙夜血	1790	-	-	-	0	２０	-
七坐灰人	1791	-	-	-	-	１９	-
乱凤	1800	-	-	-	-	１０	-
旋风之卧龙	1775	１１	１３	１４	１５	３５	-
榊统士浪	1783	3	5	6	7	２７	-
沙耶	1788	-	0	1	2	２２	-
吉野凛花	1794	-	-	-	-	１６	-
九鬼刀马	1788	-	0	1	2	２２	-
命	1791	-	-	-	-	１９	-
朧众	-	-	-	-	-	-	１６～２９岁
伊贺忍军	-	-	-	-	-	-	１６～５０岁
ゴロツキ	-	-	-	-	-	-	１８～３９岁
阿侍	1775	１１	１３	１４	１５	３５	-
大熊猫	1785	1	3	4	5	２５	-
陀流磨	1750	３６	３８	３９	４０	６０	-
眠兔	1803	-	-	-	-	7	-
无限示	1775	１１	１３	１４	１５	３５	-
幽堕	不明	-	-	-	-	-	-
朧	不明	-	-	-	-	-	-
姓名	生年	1786 年(零)	1788 年(初代·斩)	1789 年(天·真)	1790 年(SS·斩魔传)	1810 年(新章)	備考
德川庆寅	1766	２０	２２	２３	２４	４４	-
真镜名美娜	1769	１７	１９	２０	２１	４１	１７８６年死去?

刘云飞	740	-	-	-	-	-	-
妖怪腐外道	不明	-	-	-	-	-	-
罗刹丸	不明	-	-	-	-	-	-
水邪	不明	-	-	-	-	-	生存千年以上
炎邪	不明	-	-	-	-	-	生存千年以上
万三九六	1752	３４	３６	３７	３８	５８	-
黒河内梦路	1768	１８	２０	２１	２２	４２	-
兇国日轮守我旺	1748	３８	４０	４１	４２	６２	-
アンドリュー	1766	２０	２２	２３	２４	４４	-
祭囃子双六	1751	３５	３７	３８	３９	５９	-
机巧おちゃ麻呂	不明	-	-	-	-	-	生存千年以上
いろは	不明	-	-	-	-	-	-

死才是武士道
倒下了才是修罗道
我，就是恶鬼罗刹
眼前的敌人全部
斩！！

标题名	侍魂
发售日	1993 年 7 月 7 日
机版	MVS
家庭版	NEOGEO：1993 年 8 月 11 日
	NEOGEO CD：1994 年 9 月 9 日
	PlayStation 版：1998 年 3 月 26 日

故事背景
1788 年，世界各地都发生了异变，原因不明的疫病、局部地区发生天变地异，还有重复的战乱，使人们陷入了前所未有的不安和绝望。
然而，在这样混乱的世界中依然有脸带微笑的人存在，以前魂断于德川幕府的"他"，心中留下了对幕府的恨，恨意化成了黑暗力量，得到了黑暗力量的"他"，苏醒了。
"他"就是天草四郎时贞，操纵着令人毛骨悚然的力量把世界引向灭亡。
在这个充满灾难的时代中，同样也有着凭自己信念而战的人存在，虽然信念都不一样，但目的只有一个，就是消灭天草，拯救灭亡中的世界。

1993 年正是拳脚对战格斗游戏的全盛期，就在这时，这款由 SNK 开发的、人物拿着武器、追求一击必杀的破坏力的新一代武器对战格斗游戏《侍魂》面世了，此游戏有着忍者和武士的独特世界观，在当时受到了格斗游戏 FANS 们的巨大支持。
系统方面，侍魂独创了全新的"拼剑"系统，当两个角色的武器互相拼在一起时便会进入此模式，这时玩家要狂按 A 键，输了的一方武器会被击飞。这一系统在第一作起便一直保存下来，以后很多格斗游戏都有参照这个模式进行改良，例如《龙珠》中的拼摇杆。。。
剑质，就是游戏画面左/右下角那条怒槽，当角色被打的时候怒槽容量开始增加，当到达 MAX 后该角色便会闪红，这时角色的攻击就会暴升，但是，到达 MAX 的怒槽容量会自动减少，一定时间后容量便回 0，回到初期状态。
游戏中会不顶期出现某路人飞腿出来扔道具的，扔出的道具有好有坏，好的可以加分回复体力，坏的便是扔个炸弹出来搞破坏。飞腿的道具共有回复道具、得分道具和危险道具 3 种。

以下是对游戏中角色的人物介绍，但我个人能力有限不能把所有人物的经历都写出来（特别是后其的），所以大家将就一下吧



登场作品	画师	声优
侍魂	白井影二	臼井雅基
真侍魂	白井影二	臼井雅基
斩红郎无双剑	白井影二	臼井雅基
天草降临	白井影二	臼井雅基
SAMURAI SPIRITS	北千里	中村大树
阿斯拉斩魔传	北千里	中村大树
苍红之刃	北千里	中村大树
零	たっくん	臼井雅基
零 SPECIAL	伊藤サトシ	臼井雅基
天下一剑客传	たっくん	古贺宽之

出生年月日	宝历 13 年 9 月 5 日。牛之刻
出生地	武藏国城下町

身长	五尺七寸
体重	十七贯目
血型	A 型
武器名	河豚毒
流派	我流
喜好	决斗
讨厌之物	卑鄙之人.油虫
尊敬的人	花讽院和仲.实家附近的老学者
剑之道	用一生的时间彻底弄清所追求的道
特技	大道艺
感觉和平的时候	酒美味的时候
喜欢的异性	大和撫子

只故着走修罗之道的剑士,战斗的理由是[为了和强者战斗],咋一下好像是个剑术苯蛋,其实是个知识主义者,在跟孩子们玩的时候认识了一名学者老师,在学者老师的教导下霸王丸才对全国有了见闻,喜欢喝酒的习惯也是受到学者老师的影响.

ナコルル

登场作品	画师	声优
侍魂	白井影二	生駒治美
真侍魂	白井影而	生駒治美
斩红郎无双剑	白井影二	生駒治美
天草降临	白井影二	生駒治美
SAMURAI SPIRITS	北千里	生駒治美
阿斯拉斩魔传	北千里	生駒治美
苍红之刃	北千里	--
零	たっくん	生駒治美
零 SPECIAL	伊藤サトシ	生駒治美

天下一剑客传	たっくん	高桥美佳子

出生年月日	明和 8 年 11 月 11 日凌晨
出生地	アイヌモシリ・カムイコタン(神之村)
身长	五尺一寸
三围	二尺三寸.一尺六寸.二尺六寸
体重	秘密
血型	AB 型
武器名	チチウシ
流派	シカンナカムイ流刀舞术
喜欢的东西	大自然
讨厌的东西	破坏大自然的人
尊敬的人	父亲
剑之道	作为护身术从父亲那里学到
特技	能听到自然的声音
感觉和平的时候	被森林的树木包围之时
喜欢的异性	没考虑过

阿尔努族的巫女战士,听到了自然之声,为了打倒损害自然和世界的天草而离开了神之村,踏上打倒天草之路



登场作品	画师	声优
侍魂	白井影二	臼井雅基
真侍魂	白井影二	新居利光
斩红郎无双剑	白井影二	新居利光
天草降临	白井影二	新居利光
SAMURAI SPIRITS	北千里	新居利光

阿斯拉斩魔传	北千里	新居利光
苍红之刃	北千里	小西克幸
零	たっくん	新居利光
零 SPECIAL	伊藤サトシ	新居利光
天下一剑客传	たっくん	古贺宽之

出生年月日	宝历 4 年
出身地	出羽山中
身长	五尺九寸
体重	十六贯目
血型	A 型
武器名	无名.忍者刀
流派	伊贺派
喜欢的东西	饭团
讨厌的东西	反德川阵营
尊敬的人	师傅
剑之道	忍之道.无常无情
特技	忍术
感觉和平的时候	黑暗消失的时候
喜欢的异性	自立的女性

伊贺众中最强的忍者,生活在黑暗中,为了夺回被天草符身的儿子的身体,服部半藏第一次为了私事而使用忍术

登场作品	画师	声优
侍魂	白井影二	稻毛一弘
真侍魂	白井影二	稻毛一弘

斩红郎无双剑	白井影二	稻毛一弘
天草降临	白井影二	小市慢太郎
SAMURAI SPIRITS	北千里	小市慢太郎
阿斯拉斩魔传	北千里	小市慢太郎
零	たっくん	小市慢太郎
零 SPECIAL	伊藤サトシ	小市慢太郎
天下一剑客传	たっくん	间岛淳司

出生年月日	1768 年 12 月 22 日 16:10PM
出生地	サンフランシスコ.ヒーローシティ
身长	70 英寸
体重	138 磅
血型	O 型
武器名	正义之刃
流派	甲贺流+加尔福特忍术流
喜欢的东西	正义
讨厌的东西	邪恶
尊敬的人	已故的父亲
剑之道	和邪恶战斗之技
特技	和巴比说话
感觉和平的时候	和巴比一起玩时
喜欢的异性	大和撫子

橘右京

登场作品	画师	声优
侍魂	白井影二	矢野荣路

真侍魂	白井影二	矢野荣路
斩红郎无双剑	白井影二	矢野荣路
天草降临	白井影二	矢野荣路
SAMURAI SPIRITS	北千里	や乃えいじ
阿斯拉斩魔传	北千里	や乃えいじ
零	たっくん	や乃えいじ
零 SPECIAL	伊藤サトシ	や乃えいじ
天下一剑客传	たっくん	石井一贵

出生年月	明和元年 9 月 20 日凌晨
出生地	近江国甲贺群马杉村
身长	五尺八寸
体重	十一贯目
血型	AB 型
武器名	无名
流派	神梦想一刀流
喜欢的东西	孤独
讨厌的东西	真正的孤独(这人真奇怪...)
尊敬的人	没有
剑之道	......可怕的东西(官方是这样说的)
特技	刺棉
感觉和平的时候	与圭在一起的时候
喜欢的异性	圭

受肺病侵袭,局合的名人.为了所爱的人(小田桐圭),因而进入魔界的入口取得最终之花,为的是献给所爱的人\



登场作品	画师	声优
侍魂	白井影二	坂井贵行
真侍魂	白井影二	小林清志
天草降临	白井影二	小林清志
零	たっくん	小林清志
零 SPECIAL	伊藤サトシ	小林清志
天下一剑客传	たっくん	大川透

出生年月日	宽延 2 年 3 月 6 日
出生地	土佐
身长	六尺一寸
体重	十九贯目
血型	O 型
武器名	大和守虎铁.助广
流派	柳生新阴流.改
喜欢的东西	豆沙水果凉粉
讨厌的东西	软弱的男子
尊敬的人	先祖柳生宗矩
剑之道	彻底弄清楚柳生新阴流的事
特技	弄麻雀的食料
感觉和平的时候	喂麻确吃食的时候
喜欢的异性	年岁小的年轻姑娘

担任将军家的指导角色和柳生家的当主,朝廷秘探,是位使用二刀流柳生新阴流.改的独眼剑士.为了证明柳生新阴流的力量是世界最强而得到幕府的特别许可,踏上旅途.



登场作品	画师	声优

侍魂	白井影二	稻毛一弘
真侍魂	白井影二	前塚厚志
斩红郎无双剑	白井影二	前塚厚志
天草降临	白井影二	前塚厚志
零	たっくん	モンスター前塚
零 SPECIAL	伊藤サトシ	モンスター前塚
天下一剑客传	たっくん	增冈太郎

出生年月日	宝历 8 年 12 月 14 日
出生地	江户
身长	五尺四寸
体重	十六贯目
血型	B 型
武器名	世话女房
流派	武斗流歌舞技
喜欢的东西	在大众面前唱歌跳舞
讨厌的东西	狗
尊敬的人	已故的父亲
剑之道	赌上生死的舞台技
特技	密教流膝屈伸
感觉和平的时候	看到从人体内飞溅出来的美丽鲜血的瞬间(变态)
喜欢的异性	欧美女性

目标是要完成歌舞技和剑技的完美融合之舞,使用薙刀战斗的歌舞技演员,其实,狂死郎本来是个不喜欢战争且很有理智性的人,与霸王丸是商敌,但却是剑的好对手,可以说是一场朋友.

登场作品	画师	声优

侍魂	白井影二	矢野荣路
真侍魂	白井影二	矢野荣路
天下一剑客传	白井影二	冈崎雅紘

出生年月日	1762 年 3 月 25 日
出生地	鬼哭岛
身长	五尺(约 150cm)
体重	十八贯目(约 64kg)
血型	这家伙的血液构造与人类不同.所以无从知晓
武器名	蓟
流派	魔道流
喜欢的东西	家族的不吉利笑容
讨厌的东西	发怒时自己的皮肤变色
尊敬的人	不知道
剑之道	切开猎物瞬间的快感
特技	延髓选拔
宝物	以前从某勇者处弄到的[鬼族之骨]
家族构成	妻、长女（真想见识一下）、长男、次男

很久以前落到人间界的魔族,与人类结合后诞生出神秘的不知火一足,而幻庵就是这一族中最杰出的战士,由于天草的复活其魔之活性化骚搅到这一族,天草的存在另幻庵很不爽,所以,为了魔族和妻子,幻庵踏上了打倒天草之路.

登场作品	画师	声优秀
侍魂	白井影二	坂井贵行
真侍魂	白井影二	西村寿一
天下一剑客传	たっくん	冈崎雅紘

出生年月日	清朝 89 年 1 月 2 日
出生地	中国
身长	六尺六寸(约 198cm)
体重	30 贯目(约 111kg)
血型	O 型
武器名	撲肉大石柱
流派	少林寺流拔刀术
喜欢的东西	家族
讨厌的东西	软弱的男人
尊敬的人	没有
剑之道	用绝对的力量把敌人击倒
特技	另猛虎 3 秒气绝(恐怖的力量...)
宝物	王家末裔之证
家族构成	妻子眠眠.长男大虎



登场作品	画师	声优
侍魂	白井影二	生驱治美
真侍魂	白井影二	生驱治美
天草降临	白井影二	生驱治美
零	たっくん	生驱治美
零 SPECIAL	伊藤サトシ	生驱治美
天下一剑客传	たっくん	新堂真弓

出生年月日	1761 年 2 月 4 日
出生地	法兰西

身长	72 英寸
三围	85、57、90
体重	110 磅
血型	B 型
武器名	西洋剑
流派	没有
喜欢的东西	真红之玫瑰
讨厌的东西	老鼠
尊敬的人	父亲
剑之道	自己不受伤而得到完美的胜利
特技	歌舞剧
感觉和平的时候	狩猎狐狸的时候
喜欢的异性	智力武力兼具的人



登场作品	画师	声优
侍魂	白井影二	臼井雅基
真侍魂	白井影二	臼井雅基
天下一剑客传	たっくん	佐藤巧

出生年月日	1789 年 7 月 25 日
出身地	美国
身长	112 英寸(约 280cm)
体重	1380 磅(约 625kg)
血型	A 型
武器名	FUJIYAMA

流派	我流忍术
喜欢的东西	比自己胖的人
讨厌的东西	瘦的人
尊敬的人	没有
剑之道	阻碍自己的人全部杀掉
特技	忍术
宝物	至今为止收集的所有财宝
家族构成	5 个部下

美国出生的盗贼,为了使用盗贼工具,从美国远渡日本学习忍术,和加尔福特是同门师兄弟,可是仅仅学了数周就返回美国继续做他的坏事了.打倒天草的目的是因为知道天草有巨额财宝,在战斗中与加尔福特再次见面.

登场作品	画师	声优
侍魂	白井影二	稻毛一弘
天草降临	白井影二	盗毛一弘
零	たっくん	西村寿一
零 SPECIAL	伊藤サトシ	西村寿一
天下一剑客传	たっくん	石井一贵

出生年月日	1769 年 4 月 1 日(零为 1722 年 4 月 1 日)
出生地	グリーンヘル
身长	255cm
体重	55kg
血型	A 型
武器名	ヘンゲハンゲザンゲ
流派	玛也流

喜欢的东西	查姆查姆(这人是妹控?)
讨厌的东西	侵略者
尊敬的人	族长....吧
剑之道	守护村庄
感觉和平的时候	大地果实丰收之时
喜欢的异性	年轻的女性(不是查姆查姆吗?)

南美绿色部落的守护战士,为了取回被天草夺走的神之面而来到了日本.神之面有着非常强力的力量,那力量是用来保护塔姆塔姆的村庄的,塔姆塔姆很喜欢跟小孩玩,但是,戴上面具的他另孩子们很害怕.



登场作品	画师	声优
侍魂	白井影二	矢野荣路
斩红朗无双剑	白井影二	矢野荣路
天草降临	白井影二	矢业荣路
零 SPECIAL	伊藤サトシ	大原崇
天下一剑客传	たっくん	间岛淳司

出生年月日	??
出生地	??
身长	??
体重	??
血型	??
武器名	卡达拉的宝珠
流派	不明
喜欢的东西	美丽的东西
讨厌的东西	丑陋的东西
尊敬的人	没有

剑之道	补偿自己的错误手段
爱好	化妆(变态)
宝物	女性的骨头(超变态)
家族构成	??

于岛原之乱中死去,后被暗黑神复活,为了能在人间界发挥力量,夺去了服部半藏的儿子正藏的肉体,同时,为了得到强大的力量,还夺走了绿色部落的卡达拉宝珠作为自己的武器,卡达拉宝珠也是此次灾难的根原.

	标题名	真侍魂~霸王丸地狱变
	发售日	1993 年 7 月 7 日
	机版	MVS
	家庭版	NEOGEO：1994 年 12 月 2 日
	NEOGEO CD：1994 年 12 月 5 日	

[/quote]
系统方面增加了武器破坏等特殊动作,增加了新登场人物,可用人数也追加到 15 人,更另人关注的是,本作新增的人物之一查姆查姆的声优是偶像级的人物千叶丽子,

故事背景
为了不让暗黑神复活,对世界引起灾难的天草时郎时贞被一位剑客灭掉了,然而这个史实并没有记录在史册里.
一天晚上,霸王丸在考虑关于天草复活的事,就在这时突然受到刺客的暗杀,但霸王丸怎么说也是曾经打倒天草的男人,怎么会这么简单就被暗杀呢?刺客暗杀未成反被霸王丸抵捕.细看之下,那刺客明显是被暗黑力量操控的.刺客对霸王丸说道:"你的灵魂.....终归会被夺去.....".这时霸王丸感觉到了一个与天草同样黑暗的影子存在,于是便去拜访了剑术老师,听到霸王丸这么一说后老师的表情改变了,一脸严肃地看着霸王丸.
老师确实知道是什么情况,但却没跟霸王丸说,霸王丸也没打算听,
那天晚上,霸王丸跟很久没见的老师畅饮了一翻,最后,天还没光霸王丸便向老师道别,开始了新的旅行
离开时,霸王丸的嘴角还露出了大胆的笑容.

只是隔了一年的时间,侍魂的素质已经进步到此等地步了,其素质一点也不输给《街霸》,系统方面在保留了前作受到好评的"怒"系统还增加了必杀技和超必杀技系统,当必杀技打中对手后,对手的武器就被破坏,一段时间才会再出现新的武器,这就是武器破坏必杀技,除了必杀技外还增加了伏地,小跳,翻滚等新动作..
这次飞腿也很厚道,给的回复道具也分成 3 种,分别是:大肉,小肉,桃子肉.然而危险道具同样也是会有的,
《真侍魂》无论在背景,角色,系统,平衡性方面都做得非常优秀,的确本作也是非常优秀的作品,甚至有很多玩家都把本作奉为系列中最经典的一作.

黑子

登场作品	画师	声优
真侍魂	白井影二	西村寿一
斩红郎无双剑	白井影二	---
SAMURAI SPIRITS	北千里	南かおり
天下一剑客传	たっくん	----

出生年月日	????年 5 月 27 日
出生地	日本河内
身长	五尺二寸
体重	十二贯目
血型	AB 型
武器名	没有
喜欢的东西	舞台中的气氛
讨厌的东西	不好的演员
尊敬的人	师傅
剑之道	希望能看见真正的决胜负
特技	让死者复活
家族构成	弟弟二郎.弟弟三郎.弟弟四郎.弟弟五郎



登场作品	画师	声优
真侍魂	白井影二	千叶丽子
天下一剑客传	たっくん	大沢つむぎ

出生年月日	1775 年 5 月 30 日
出生地	グリーンヘル
身长	155cm
三围	不明
体重	43kg
武器名	ヨックモックムック
流派	不知道
喜欢的东西	香焦
讨厌的东西	说教
尊敬的人	塔姆塔姆哥哥(多好的妹妹呀)
剑之道	这是什么?
特技	猴子的调教
家族构成	爸爸.妈妈.哥哥.猴子

自己不注意就被妖魔夺走了守护部族的爆珠,父亲发怒的样子非常恐怖,所以不感告诉父亲,而是和部下巴古巴古一起悄悄地离开了部落一起踏上了寻找宝珠的旅行



登场作品	画师	声优
真侍魂	白井影二	コング桑田
天下一剑客传	たっくん	古贺宽之

出生年月日	1761 年 8 月 19 日
出生地	布罗西亚王国
身长	210cm
体重	125kg
血型	A 型
武器名	ズァリガーニ
流派	红狮子佣兵流
喜欢的东西	不知道
讨厌的东西	青蛙
尊敬的人	皇帝陛下
剑之道	骑士道
特技	跳踏舞(难以置信)
宝物	皇帝陛下颁发的数枚熏章
家族构成	??

欧洲最强军队[红色狮子圣骑士团]的队长,他的祖国也出现了妖魔,从以前就认为难以攻陷阱的城保,当皇帝知道了这件事后就下令莱锡路前去讨伐妖魔的命令,然而,从国家出来的莱锡路,还不知道自己已经被邪恶的影子盯上了.



登场作品	画师	声优
真侍魂	白井影二	コング桑田
斩红郎无双剑	白井影二	コング桑田
天草降临	白井影二	コング桑田
SAMURAI SPIRITS	北千里	コング桑田
零	たっくん	コング桑田
零 SPECIAL	伊藤サトシ	コング桑田
天下一剑客传	たっくん	大川透

出生年月日	宝历 10 年 10 月 9 日早晨
出生地	山城国安城村
身长	不明
体重	二十二贯目
血型	AB 型
武器名	梅鶯毒
流派	古阴一刀流
喜欢的东西	打架
讨厌的东西	善良的人
尊敬的人	没有
剑之道	杀人
特技	千人斩.不论男女
感觉和平的时候	吃禁药的时候
喜欢的异性	坚强的人

霸王丸的师兄,但是因为灵魂太过黑暗所以被逐出师门,为此非常憎恨霸王丸和和仲,后来幻十郎被水姬引(色?)诱,成为水姬的仆人.但最后还是背叛了水姬.
幻十郎的收藏品有很多,雨伞,酒杯,梅枝,烟管和各种各样的道具



登场作品	画师	声优
真侍魂	白井影二	前塚厚志
天下一剑客传	たっくん	矢薙直树

出生年月日	1721 年 1 月 9 日
出生地	飞騨
身长	四尺五寸
体重	十一贯目
血型	A 型
武器名	无名
流派	户隐流阴阳术
喜欢的东西	不知道
讨厌的东西	腰扭伤
尊敬的人	没有
剑之道	精神修行的一环
特技	早起
宝物	黄金牙齿
家族构成	单身

在飞騨的深山里的寺院.枯华院担任主持,霸王丸和牙神幻十郎的剑术老师,以前和黑子一起杀偏天下妖魔.由此可知和仲是个非常厉害的剑客,可是把水姬败北的事作为契机而投入佛教,当知道了霸王丸被妖魔袭击的事后,突然察觉了背后出现水姬的影子,于是便再次踏上妖魔讨伐之旅



登场作品	画师	声优
真侍魂	白井影二	生駒治美
零 SPECIAL	伊藤サトシ	伊藤静
天下一剑客传	たっくん	大沢つむぎ

出生年月日	1???年 5 月 7 日
出生地	隠岐
身长	五尺五寸
三围	B88.W58.H90
体重	十三贯目
血型	AB 型
武器名	ミ・ゴウ玉串
流派	言灵邪灵之法
喜欢的东西	毒蛇
讨厌的东西	真正的黑暗
尊敬的人	暗黑神
剑之道	毁灭之道
特技	美洲兽的调教
宝物	神兽镜
家族构成	父亲

在封印(实际上是自己进入睡眠)状态中的水姬因为天草的魔力活性化影响而觉醒,作为暗黑神的忠实使徒的巫女,为了暗黑神成为凶神化而打算夺走パレンケストーン和タンジルストーン,更把タンジルストーン封印的四魂全部集合于手.

パレンケストーン和タンジルストーン的说明	
パレンケストーン	绿色部落的守护宝珠.以前被天草夺走.但实际上是水姬在内创造了[圣]和[魔]两种力量.也是暗黑神成为凶神化所必须的[黄珠魂.光]

タンジルストーン	自然产生的宝珠.封印着四名勇者的灵魂.被成为[黄珠魂.暗].在中国的传说中称其为[霸王之卵]
黄珠魂	由[光]和[暗]合二为一.暗黑神凶神化的必须品.位置为中央.里面有大日如来的属性.而暗黑神却同时拥有[真魔]和[暗之大日如来]的属性
勇者之魂	玄珠魂、苍珠魂、红珠魂、白珠魂的总称
玄珠魂	位置为北方.属性是积迦如来.持有者是莱锡路
苍珠魂	位置为东方.属性是药师如来.持有者是柳生十兵卫
红珠魂	位置为南方.属性是宝胜如来.持有者是霸王丸
白珠魂	位置为西方.属性是无量寿如来.持有者是千两狂死郎

	标题名	侍魂~斩红郎无双剑
	发售日	1995 年 11 月 15 日
	机版	MVS
	家庭版	NEOGEO 版：1995 年 12 月 1 日
	NEOGEO CD.版：1995 年 12 月 29 日	
	PlayStation 版：1996 年 8 月 30 日	
	SEGA SATURN 版：1996 年 11 月 8 日	
	PlayStation the Best 版：1997 年 3 月 20 日	
PS one Books 版：2003 年 4 月 24 日		

[/quote]
故事背景
那个男人,被称为为鬼,男人的名字叫任无月斩红郎,斩红郎是什么时候开始无差别的袭击村庄屠杀人类的呢?在斩红郎的刀刃上,人们发出临终前的叫声,然后沉落到血海中.
但是,在那时候,在某个村中,只有一个婴儿没有被斩红郎杀掉,应该说没能杀到,但为何没能杀到呢?这个真相谁也不明白
据说,从这时开始,斩红郎只杀有佩刀的人.

1995 年发售的系列第 3 作,画面华丽鲜艳,人设十分出色,音乐也是系列中最动听的一作,系统在原来的基础上再次改亮并增加全新系统,1P 和 2P 也分别称呼为[修罗]和[罗杀],两种剑质除了衣服颜色的不同外,就连表情也不同,就那娜可露露为例
[修罗]的娜可露露,充满坚强的眼神和表情



[罗杀]的娜可露露,完全就是[修罗]的反面,嘴角扬起奸狡的坏笑



虽然除了表情外其余的都没什么改动,但设计师已经有心为日后蕾娜的出现埋下伏笔了

虽然人物改动不明显,但改动最明显的是宠物,[修罗]的娜可露露带的依然是玛玛哈哈,但[罗杀]的娜可露露则改成狼了,



选好人物和剑质后还能选择难易度,难易度分为 3 种,分别是:剑圣(上级),剑豪(中级),剑客(初级),就算是初次接触该游戏的玩家也能轻易上手,操作方面也加入了见切,足技,防御破坏,当身,错位攻击等新要素,怒槽再次强化,但怒槽 MAX 后同时按下 ABC 角色的攻击力便会提升,但还是有时间限制,一

定时间后便会回复原来的样子,但回复的速度每个人都不尽相同,MAX 时间最长的只有右京,MAX 时间最短的有加尔福特,狂死郎, 骸罗,攻击上升值最高的只有破杀罗,上升最少的有莉姆露露,半藏,闲丸.怒槽 MAX 时还能使用武器击飞技.

登场作品	画师	声优
斩红郎无双剑	白井影二	樱井智
天草降临	白井影二	松本惠
SAMURAI SPIRITS	北千里	神谷けいこ
阿斯拉斩魔传	北千里	神谷けいこ
零	たっくん	生天目仁美
零 SPECIAL	伊藤サトシ	生天目仁美
天下一剑客传	たっくん	钉宫理惠

出生年月日	安永 3 年 7 月 6 日
出生地	神之村
身长	四尺八寸
三围	二尺二寸.一尺五寸.二尺四寸
体重	不告诉你(官方说的)
血型	B 型
武器名	巴巴古尔
流派	シカンナカムイ流刀舞术
喜欢的东西	甜的东西
讨厌的东西	辣的东西
尊敬的人	姐姐
剑之道	姐姐教的东西
特技	能和精灵沟通
感觉和平的时候	和姐姐在一起的时候

喜欢的异性	姐姐(好一对爱姐妹呀)

姐姐,娜可露露是莉姆露露心中的瞳憬,为成为像姐姐那样出色的巫女而努力修行着,某日,莉姆露露从冰精灵那里看到了一个散发着不吉利的妖气的身影,那个人,应该别姐姐打倒了才对呀,[天草],姐姐为了保护大自然而出发去跟[鬼]战斗,如果我为了姐姐去跟[天草]战斗的话......
于是,莉姆露露带上冰精灵一起出发了.



登场作品	画师	声优
斩红郎无双剑	白井影二	野中政宏
天草降临	白井影二	野中政宏
零	たっくん	野中政宏
零 SPECIAL	伊藤サトシ	野中政宏
天下一剑客传	たっくん	高城元气

出生年月日	明和 2 年 1 月 28 日(享年天明 8 年 4 月 1 日)
出生地	丹波
身长	五尺九寸
体重	十三贯目
血形	生存时 A 型
武器名	罪人杀
流派	没有流派.凭本来挥剑
喜欢的东西	我爱你.篝火(破沙罗的妻子)
讨厌的东西	斩红郎
尊敬的人	篝火
剑之道	美丽的恶梦
感觉和平的时候	篝火在身边的时候
喜欢的异性	篝火(什么是真爱.这就是真爱.感动中 T-T)

如果[鬼]不出现的话,破杀罗和篝火一定很幸福,和篝火举行婚礼的那晚,[鬼]出现了,一转眼,所有的人都死了,就连最爱的篝火也死了,连破沙罗自己也……被[鬼]的刀刃夺去了性命.
然而,憎恨还留着,对[鬼]的憎恨,但着最爱的人被杀的憎恨,破沙罗从冥土回来了.这时的破沙罗心中只有一个念头,"杀死鬼".于是,怀着憎恨的破沙罗便永远在黑暗中彷徨,最后他注意到了,经常有一个灵魂化为他最爱的人留着他的身边.



登场作品	画师	声优
斩红郎无双剑	白井影二	金田美穗
天草降临	白井影二	金田美穗
零	たっくん	金田美穗
零 SPECIAL	伊藤サトシ	金田美穗
天下一剑客传	たっくん	高城元气

出生年月日	不明
出生地	不明
身长	四尺七寸
体重	十贯目
血型	AB 型
武器名	伞.雾雨.刀. 大祓祸神闲丸
流派	绯刀流
喜欢的东西	好吃的东西
讨厌的东西	独自一人
尊敬的人	失去记忆后养育自己的憎侣
剑之道	不知道
特技	伞旋转
感觉和平的时候	和大家一起吃饭的时候
喜欢的异性	因为还是孩子所以不明白什么是喜欢什么是爱

描绘着弧线的纯色光芒,朱红色的视野,使用着梦幻般的技能
[鬼],少年中的记忆只有那个,只要找到[鬼]才能找回过去的记忆,少年这样相信着,手上只有一把伞和一把宝刀作为依靠.



登场作品	画师	声优
斩红郎无双剑	白井影二	水津光司
天草降临	白井影二	渡边健
零	たっくん	渡边健
零 SPECIAL	伊藤サトシ	渡边健
天下一剑客传	たっくん	佐藤巧

出生年月日	明和 7 年 11 月 1 日
出生地	飞驒
身长	七尺一寸
体重	三十一贯目
血型	O 型
武器名	南无阿弥陀佛
流派	没有流派
喜欢的东西	喧哗
讨厌的东西	修行
尊敬的人	花讽院和仲
剑之道	佛门不需要剑
特技	捉蟒蛇
感觉和平的时候	喧哗胜利时
喜欢的异性	佛门不需要女人

骸罗本来就是个粗暴的人,经常跟祖父花讽院和仲喧哗,某天,两人一吵就吵到出寺院外,就在这时,他

们亲眼看见了[鬼]杀死人,[鬼]的霸气和斗气另到骸罗的身体无法动弹,身体像结了兵一样,可想而知[鬼]的力量有多恐怖,但当骸罗冷静下来后便怒火中烧,于是便追[鬼]去了

登场作品	画师	声优
斩红郎无双剑	白井影二	有田洋之
天草降临	白井影二	伊藤えん魔
零 SPECIAL	伊藤サトシ	中田和宏
天下一剑客传	たっくん	大塚明夫

出生年月日	1743 年(延亨元年)9 月 6 日
出生地	京都
身长	八尺四寸
体重	40 贯目
血型	A 型
武器名	红钢怨狱丸
流派	无限一刀流
喜欢的东西	与极限的死相合
讨厌的东西	自己那颗软弱的心
尊敬的人	没有
特技	与强劲的剑士战斗
宝物品	没有
家族构成	妻子美铃.儿子觉之进

被称为[鬼]的男人,以前袭击很多村子,杀人无数,而现在只杀有佩刀的人.这是什么原因?没人知道.既然斩红郎有妻子也有儿子,这说明他还有那么一点点的人性存在.

标题名	侍魂~天草降临
发售日	1996 年 10 月 25 日
机版	MVS
家庭版	NEOGEO 版：1996 年 11 月 29 日
NEOGEO CD.版：1996 年 12 月 27 日	
PlayStation 版：1997 年 12 月 25 日	
SEGA SATURN 版：1997 年 10 月 2 日	
PS one Books 版：2003 年 4 月 24 日	

[/quote]

故事背景
时间为 1789 年,各地的冻灾,洪水,大火灾,饥荒等灾害还在持续中.
一座另人毛骨悚然的城堡突然在岛原出现,城堡的主人就是天草四朗时贞,本来已经被打倒的天草,因为其征服世界的欲望太过强烈,所以又再一次从魔界中复活了.
吞下了岛原半岛,一天天巨大化的魔之城,人们不知不觉地称呼其为[天草城],而这些无知的人们却还对这座城进行崇拜,人们根本不知道,这座[天草城]将会带来新的灾难.

时间差不多隔了一年,系列的新一作《天草降临》面世了，在吸收了前三作的经验，本作已经形成成熟的风格了，画面方面比起前作没多大的提高，可能是因为前作的水准过高的原因（只限于画面），但音乐还是那么的动听。系统方面，旧的系统没什么改进，其实已经是已经不能再改了，所以厂商干脆在保留旧系统的同时增加新系统。
追打，对手倒地时可以补上一刀，分为远距离和近距离两种
自杀，先 BS 一下这个设定，当初我玩这游戏的时候想爆怒槽的时候就多次按错键按了自杀，这设定可能是为了不想被对手杀死才弄出来的话，虽然自杀后下一局怒槽是满的，但万一在生死局按错的话。。。
扔掉武器挑拨，很明显，是侮辱菜鸟用的
断尾奥义，顾名思义，就是追后一击把对手分尸残忍招数，其实我觉得，好好一个格斗游戏何必做到像真人快打那种地步呢
连斩——十四连斩，可以说是本做的最强系统，游戏一出就有无数玩加为了这系统而日日苦练，CD 后继续 AABBCCABCCCCCCC~~~~~，于是，右京那可怕的 200 多连斩就这样诞生了，说到这系统我还真是失败，从游戏推出后就一直练习，练到现在还起不出。。。。。。
一闪，ABC 爆怒槽后，按 BCD 发动，体力越小威力越大，是一发逆转的好招数，但一但爆了怒槽后下一局就没有怒槽了，这当然了，如果每次都用一闪的话，能人家还用玩吗



登场作品	画师	声优
天草降临	白井影二	山西惇
SAMURAI SPIRITS	北千里	山西惇
阿斯拉斩魔传	北千里	山西惇
零	たっくん	山西惇
零 SPECIAL	伊藤サトシ	山西惇
天下一剑客传	たっくん	冈崎雅雄

出生年月日	明和 7 年 7 月 21 日
出身地	肥前国渡桥之下
身长	五尺七寸
体重	十八贯目
血型	AB 型
武器名	朱雀
流派	风间流忍术+我流
喜欢的东西	牡丹
讨厌的东西	毛虫
尊敬的人	师傅
剑之道	燃烧吧
特技	超大的食量
感觉和平的时候	吃到叶月做的饭时
喜欢的异性	叶月(妹控.名副其实的妹控)

为了拯救被捉走的妹妹风间叶月,火月毅然背叛城规,向魔都[天草城]出发



登场作品	画师	声优
天草降临	白井影二	及川直纪
SAMURAI SPIRITS	北千里	及川直纪
阿斯拉斩魔传	北千里	及川直纪
零	たっくん	及川直纪
零 SPECIAL	伊藤サトシ	及川直纪
天下一剑客传	たっくん	间岛淳司

出生年月日	明和 5 年 2 月 29 日		
出生地	肥前国渡桥下		
身长	五尺七寸		
体重	十六贯目		
血型	B 型		
武器名	青龙		
流派	风间流忍术		
喜欢的东西	叶月做的料理		
讨厌的东西	没有		
尊敬的人	没有		
剑之道	杀人就要讲求效率		
特技	狩牡丹		
感觉和平的时候	从远方看着火月和叶月		
喜欢的异性	等火月和叶月分手后再做考虑(可怜的妹控	被弟弟抢先一步了	叶月就真的那么萌吗?)

苍月为追赶火月而来到[天草城],顺便也把妹妹一起救了



这就是风间叶月了,还算过得去吧,还没有渚砂萌(注:渚砂是《惊爆草莓》的女主角)
火月和苍月的妹妹,好像隐藏着什么力量的样子

标题名	侍魂 SAMURAI SPIRITS
发售日	1997 年 12 月 19 日
机版	NEO64
家庭版	----

[/quote]
故事背景
二十多年前,[坏帝尤加]在全国妊妇的腹中抽出只有几天大的胎儿,给胎儿施下秘术,然后把胎儿返还到妊妇的腹中.
像什么事都没发生过出生的婴儿们,他们从年幼时就已经发挥出稀少的才能,人们称其为神童,鬼小孩.并且在数十年后成长成非常优秀的年轻人.
某日,[坏帝尤加]突然出现在他们面前,为了让他们记起尤加,现出了人偶戏剧,看了人偶戏剧的他们想起了...在出生前尤加给他们带来的使命.
尤加的真正目的,就是在这些给予使命的人当中选出最合适的一对男女,让他/她们合二为一,做出半阳半阴的暗黑神.
男女合一的暗黑神不仅仅在地上出现,最终,根据男人,女人,和无垢胎儿三体合一,同时君临地上界和魔界的暗黑神就此诞生.

1997 年,一个 3D 格斗游戏纷纷出炉的年代,继《立体街霸》后,这款《侍魂 SAMURAI SPIRITS》

也以 3D 形式出现了,但是骂声却是一大片,甚至有人说这根本就不是侍魂.其实细细品味的话,本作还是值得一玩的,起码 SNK 勇于创新的想法就得让我们去尊敬,原创的新角色也很有特色,修罗和罗杀的形象开始区分看来,尽管这粗糙的 3D 贴图没能表现出来,尽管游戏本身再怎么渣怎么失败也好,人物的设计是成功的.

登场作品	画师	声优
SAMURAI SPIRITS	北千里	南かおり
阿斯拉斩魔传	北千里	南かおり

出生年月日	6 月 6 日(出生年不名)
出生地	恐山洞窟内
身长	五尺六寸
三围	B 二尺八寸.W 一尺七寸.H 二尺九寸
体重	十二贯目
血型	不明
武器名	阴魔轮.阳神轮
流派	除了二刀流外其余全部不明
喜欢的东西~~家族构成	全部不明

被夺走了新的半阴之女——色
她更加坏帝尤加给予的生命,应该还有一个半阳之男在黑暗世界出现,之后找到了一个认为是半阳之主的剑士,剑士名叫霸王丸.



登场作品	画师	声优
SAMURAI SPIRITS	北千里	渡边键
阿斯拉斩魔传	北千里	渡边键

出生年月日	宽延 2 年 1749 年 8 月 6 日
出生地	骏河国.土屋附近的稻荷神社
身长	七尺一寸
体重	38 贯目
血型	不明
武器名	破岩丸
流派	里柳生体术改
喜欢的东西	白玉石
讨厌的东西	老鼠
尊敬的人	君主
剑之道	弱者救助
家族构成	妻子笑美.儿子工之丞

担任某藩的城警互卫——柳生磐马
他所服侍的年轻君主因看到了人偶师的表演后行动表现开始奇怪，使藩内变得非常混乱，看到这种事后，磐马对年轻的君主表示心疼，憔悴。最后，磐马决定出发找出一切事件的元凶人偶师。但是，应该在城里的公主却紧跟随后。



登场作品	画师	声优
SAMURAI SPIRITS	北千里	—
阿斯拉斩魔传	北千里	真砂胜美

所谓的巖陀罗,就是尤加用数千个人体制造出来的木偶人形,就是因为这个特殊的制造方法所做出来的肉体是异常的坚固,尤加以反抗自己的人们为目的制造了巖陀罗,把人们逼近自己的路给堵塞住.



登场作品	画师	声优
SAMURAI SPIRITS	北千里	中村大树(木偶♂).南かおり(木偶♀)

他/她没有特别的名称,只能从身体外形来区分男和女,与巖陀罗一样,他/她也是尤加制造出来的,为了把对付巖陀罗的人们杀死而制造出来的破坏神,木偶的半阴半阳是尤加根据色和霸王丸为蓝本而制造出来的实验体,虽说是实验体,但却拥有超越色和霸王丸的战斗力,再加上尤加独创的魔界附加力量,使得木偶的战斗力远远凌驾在巖陀罗之上.
木偶的基本做法和巖陀罗一样,但构成身体的零部件(人的身体)是经过严格挑选的,特别是半阳的霸王丸头部和半阴的色的肉体,都是尤加增殖,加工而成的,至于霸王丸的肉体,是先前霸王丸跟罗将神水姬的战斗过的地方,尤加回收了霸王丸被水姬打伤了的皮肤,经过处理和改造后就形成了现在的半阳木偶(其实和水姬一起战斗的美洲兽也被尤加制造过出来的)

登场作品	画师	声优
SAMURAI SPIRITS	北千里	中村大树.南かおり
阿斯拉斩魔传	北千里	中谷さとみ

尤加的年龄,出生地等全部都是迷,所谓的人偶师乍一看只是平凡的表面,但为了让自己和破坏神君临天下而不择手段,是个冷酷无情的人.尤加采用了某种手段,成功地得到了半阴之女色,同时为了实现自己的野心,尤加也看中了半阳之男霸王丸.

	标题名	侍魂阿斯拉斩魔传
	发售日	1998 年 10 月 16 日
	机版	NEO64
	家庭版	----

[/quote]
故事背景
一道不知明的妖气贯穿了天空,引发了一堆暗之块掉到地上,最凶之魔,坏帝尤加复活.
尤加再次向世界展示他的目的,使用半阳之男和半阴之女统一现世界和魔界.为了暗黑神复活而建设一个理想乡.
再次寻找半阴半阳之子,尤加用魔力操控着人偶,对理想乡的建设所必须要的牺牲者展开了屠杀.于是便用尽各种方法来增加尸体,增加木偶的数量.
同时,由于尤加的复活而引起的饥荒和流行疫病,新的尸体又增加了,尤加又获得新的力量.
尤加把堆积如山的尸体放到魔界的祭坛上,成为两跟柱子,最后变成了半阴半阳的男女.
这时,有一个男人回到了魔界,黑暗中,他站在无数的牺牲者面前,他的名字叫阿斯拉.操纵着魔掌,他是寻找尤加报复而在这个世界出现的漆黑剑人.可是,他的敌人尤加正逐部建设着自己的理想乡
就这样,现世和魔界之间的复仇剧,正式拉开了序幕.

吸收了前作的经验,SNK 再次推出了这款《阿斯拉斩魔传》,本作改善了前作的不足之处,打击感也比前作爽快多了,新增的系统多半是参照《天草降临》的系统,首先是修罗和罗杀的剑质回归,还新增加了 SCS 系统,这个系统有点类似《天草降临》的十四连斩,也是 CD 开始,接着输入”AAA””BBB””AABBCCABC”等指令.

这次的怒槽要防御对手的攻击才能增加,怒槽 MAX 后便可以按 A+B 发动必杀技,除了能发动必杀技外,还能发动一闪,和《天草降临》不同的是本作的一闪是防御不能的.
角色方面,修罗和罗杀的区分更加明显了,罗杀的娜可露露为短发,名字也改成蕾娜,火月和苍月的罗杀版也变成了炎邪和水邪.

登场作品	画师	声优
阿斯拉斩魔传	北千里	一条和矢

姓名	阿斯拉
体重	十七贯目
武器名	七之古代武器
讨厌的东西	与坏帝尤加有关的所有事
反面阿斯拉	
出生年月日	不明
出生地	魔界
身长	五尺九寸
体重	十七贯目
血型	不明
武器名	Vimukti
流派	不明
喜欢的东西	色
讨厌的东西	阿斯拉
尊敬的人	坏帝尤加
家族构成	坏帝尤加

雷声轰鸣,黑暗的世界.
那个男人,被幽禁在黑暗的深处.的确,在这里只存在着肉体.
在雷声和闪电之间,照出了被系着几重锁链的人影.逢乱的黑色长发,穿着黑色拘束衣的身.还有那充满着危险气息但却富有魅力的青白色脸孔.
可是,已经几百年了,男人的眼皮从没张开过,连这个世界的居民都不知道的黑暗尽头——忘却之地

时间流逝,这是一个解除咒语的千载难逢的机会,男人张开了眼皮,一双强烈而又清晰的红眼闪耀着光芒,锁链瞬间飞散.男人向前方举起了手,从手掌的刻印中飞出了一把剑,他用力握住了剑,深深地吸了口气,然后像狼的嚎叫一样向天咆哮.同时最大也是最响的雷声轰起,把整个黑暗的天空照得光亮.
雷声落下,天空也变回原本的黑暗,但黑衣男人已经不在那里了.
男人名叫阿斯拉,为了毁灭坏帝,从黑暗归来的复仇者.

八角泰山

登场作品	画师	声优
阿斯拉斩魔传	北千里	山内圭哉

出生年月日	宝历 10 年 1752 年 8 月 8 日
出生地	奥飞驒山中
身长	八尺五寸
体重	十七贯目
血型	不明
武器名	神枪端头具树
流派	封字之法
喜欢的东西	书道.蛸
讨厌的东西	山羊
尊敬的人	八角博山(上一代的老师)
剑之道	把这个世界的魔物全部灭绝
家族构成	妻.墨子.儿子墨山

一个安静的夜晚,黑暗中,在一点灯火上,蜡烛的火光照影出一个男人的脸.
男人拿着烛台进入了御堂,男人的年龄看上去大概有 30 岁左右,身体还算强壮,但没有表情.走到御堂中间便坐了下来,透过圆形的眼镜,看着前方的黑暗.黑暗中,男人的前面放着两组白色布团,躺在布团中的是一个女人和一个小孩,两人的脸上都盖着白布,而在枕边,线香的烟正轻轻摇动着向上消散.
躺着的遗体,正是男人的妻子和儿子.男人从两人的遗容上轻轻地拿下白布,凝视着妻子和儿子的遗容.
两人的脸上都没有痛苦的表情,对男人来说算是个安慰吧.
到昨天为止,这一家 3 口生活得还很幸福的,突然,怪事就出现了.
"是那个木偶师,是那个木偶师夺去了我所有的幸福"

男人咬牙切齿地低声说到,这时,一阵阴风吹进御堂,蜡烛被风吹熄了,御堂变得更加黑暗了.男人沉默地看着两人的遗容,不久后便把白布盖回到遗容上,然后从容地解开放在身旁的包,从包中拿出了一支巨大的毛笔.
男人双手握住笔,表情看似有点愤怒,他正诅咒着自己,因为自己流着封字之发的继承者的血,为此妻子和儿子才会死.
“我要杀了那混蛋”
男人拿笔运气,在黑暗中写出了”解”字和”葬”字.随后一团火在文字中燃起,成为了炎之文子.
燃烧着御堂的火焰,熊熊烈火冲向天空.男人背对着燃烧中的御堂,离开了,现在的目的是把夺去自己幸福的木偶师杀掉.
书法家八角泰山,再现修罗之道.

标题名	剑客异闻录~苏醒的苍红之刃
发售日	1999 年 12 月 22 日
机版	——
家庭版	PlayStation 版：1999 年 12 月 22 日

[/quote]
故事背景
世界迎来了太平时代,剑的时代也宣告结束了.但是,这个时代的国家流动还不适应人们的持续增加,不知不觉便成为了社会问题.
幕俯在江户近海的小岛上建造了一座名为[牢人岛]的建筑,其作用是管理着那里的人们.可是,那里出现了一个利用牢人街来毁灭幕俯创造新世界的团体,那个团体叫做[霸业三刃众].一个拥有强大力量的名字.他们利用那种力量率领着无宿者们制造了国家颠覆的架子.而且,不知从什么时候开始把[牢人街]改名为[离天京].
他们根据[离天京]的[为了回归社会的更正场所]变成了[只有强者才能生存的无法之地].每天,人们为了生活而互相憎恨,甚至互伤残杀.而[霸叶三刃众]却一边吸收这股憎恨的力量一边扩大势力.
一个没有风,也没有月光的漆黑夜晚.有的只有蜡烛上的灯火.在黑暗中浮现出一个人影,一张平静的脸,脸上留了胡子,是个刚进入老年的男人.
“来了吗?”
“是的,胧大人”
声音从黑暗中响起,说话的是双眼闪着红光的男人和女人,刚进入老年的男人起来了
“时候终于来了,那么,去迎接吧”
男人把闭着的双眼睁开了,红色的瞳孔浮现在蜡烛灯火上.
呼~~~~
一阵风吹起,世界再次进入黑暗.
数年后,站在高台上的三个人正俯视着脚下的一切,一个是背部很高的配刀男人,一个是白色的妖艳女人,两人的共同点都是双眼中有着红色的瞳孔,而在两人的身后还有一名老人.
虽然霸业三刃众在太平世界已经宣告结束了,但隐藏着各种各样想法的人们都聚集到[离天京]了,本做的故事就从这里开始.

离天京全景图及主要地名



1.伍苦门	离天京的入口.也是离天京和外界连接的地方.离天京中幕俯唯一有权利掌管的地方
2.晓村	离天京中最平静的地方.是幕俯支配的地域.但实际上是以神统士郎为首反幕俯组织的据点.除了神统士郎外.沙耶和凛花也是这个村的居民.
3.是衙街	三刃众作为出资者所支配的一条街.但是.服从三刃众的居民一个都没有.以十六薙夜血和七坐灰人为首的尸媚党.乱凤和眠兔也是这条街的居民
4.废墟	存在与离天京的中央处.这里也是能一览三人众的居城.天幻城的地方
5.神圣森林	原森林的一角.是离天京唯一能受到自然恩惠的地方.圣灵化的娜可露露就是隐藏在这里.大熊猫也在这个地方
6.污染森林	霸业三刃众的资金来源就是生产武器(离天京好像有很好的矿山).生产过程中发生排水.另森林的一角受到了污染.另这一带都变得秃废
7.天幻城	霸业三刃众的居城.九鬼刀马.命.胧这三人就住在这里.
8.祈祷之塔	离天京中的一个无人教会.附近有个花园.但是因为无限示经常在这里徘徊.导致无人敢接近这里
9.山盗窟	三刃众的隐藏金矿山.也是预先幽禁对三刃众不利的人的牢房.旋风之卧龙就是被幽禁在这里
10.隐藏港口	霸业三刃众制造出来的隐藏港口.这个港口能跟外国进行贸易.做着能增强战力的物资补充

离天京中各势力的分配	
势力名称	人员名单
幕俯	九葵苍志狼、花房迅卫门、服部半藏、阿侍、左门、伊贺忍军、九葵武尊守铁骑
反幕俯	神统士郎、沙耶、吉野凛花、神哗莲、铁之介
尸媚党	七坐灰人、十六薙夜血、那美乃

霸业三刃众	九鬼刀马、命、胧、胧众、慈限大师
子鬼和达磨	乱凤、陀流磨、眠兔
离天京的生存者们	旋风之卧龙、チョビ助、大熊猫、ゴロツキ、无限示
黑暗彷徨者	幽堕
光之巫女	娜可露露、莉姆露露
以天为目标的人	九皇苍志狼
传说中的剑豪	霸王丸

声优	及川直纪
年龄	17 岁
所在地	江户
身长	172CM
体重	60KG
血型	不明
武器名	苍煌
流派	九凰天昇流.冽
喜欢的东西	寂静之音
讨厌的东西	混杂之音
立场	幕俯方.御庭番众.若头

有着清晰的瞳孔和美丽的脸的青年剑士,无表情,沉默寡语,无爱的性格.能够站着睡着觉也是他的拿手技术.
修得了九煌天昇流的[冽],像流水一样的刀法,是个有着超一流判断力的高手.继承了已故的父亲成为了御庭番的若头.接受到霸业三刃众的[国家颠覆计划]的幕俯密令去到离天京,后来苍志狼打倒了九鬼刀马,取回被夺走的[红煌]



声优	花田光
年龄	47 岁
所在地	江户
身长	157CM
体重	73KG
血型	不明
武器名	活杀十字枪
流派	活杀古式枪术
喜欢的东西	盆栽
讨厌的东西	幽灵.毛虫
立场	幕府方.御庭番众.里目付

粗脑的风格,典型顽固一徹的武士.从外表就能看出是个谨慎的人,女性对他而言是种麻烦的东西.与苍志狼的父亲一起出生入死多年的御庭番众的老手.能巧妙地使用长枪作战.也许作为御庭番众的老一辈,所以某种程度上也知道异国的事,外国语言(英语)多多少少也学过一些.铁骑死后一直支持着苍志狼

接受了霸业三刃众的[国家颠覆计划]后和苍志狼一起前往离天京,后跟霸王丸结识成朋友



声优	浅井博贵
年龄	35 岁
所在地	伍苦门
身长	171CM
体重	59KG
武器名	直枪
流派	防人式枪术
讨厌的东西	单身赴任
立场	幕俯方.离天京直属.防人役

自幕府作为政策开始构筑牢人街(离天京)的时候,不少武士为了管理应运被送到去孤岛工作.他们离开了充满爱的家庭,为了幕俯日夜不挺地工作着.
离天京的争乱过后,把此事记载到《剑客异闻录》的是武士铃木一郎

声优	岩本义幸
年龄	16~50 岁
所在地	出羽山中
身长	不明
体重	不明
武器明	无名.忍者刀
流派	伊贺流忍术
立场	伊贺忍军.忍者

服部半藏(本作中其实是真藏)率领的伊贺忍军的精锐们.对首领半藏非常忠诚.为了完成任务而不故自己的安危,这次是追赶单独前往离天京的半藏.其中,有一名年长但很手熟的忍者在队伍中.
约一名,传言他还搀杂着其他流派的武术,是个很了不起的人

榊銃士浪

声优	安井邦彦
年龄	27 岁
所在地	晓村
身长	175CM
体重	65KG
血型	不明
武器名	九头龙
流派	龙已一刀流
喜欢的东西	不麻烦的东西
讨厌的东西	麻烦的东西
立场	反幕俯.志士(原御庭番众)

自由奔放,以柔软的思考彩采取大胆的行动的男人,平时很轻浮,不过,遇到难题时他也会发挥其冷静的判断力.拥有超一流的剑术,原本是御庭番众的里目付众,据说当时的御庭番首领也说过他将会是唯一有超越九葵铁骑的可能性的能力.当时用的名字是[龙已十四郎],但因为失去了同伴神哔莲而另他名利尽失.此后,士郎流浪了数年,后来成为了离天京反幕俯组织的中心人物.

サヤ

声优	冰上恭子

年龄	22 岁
所在地	晓村
身长	168CM
体重	454KG
血型	不明
武器名	止燕.飞燕
流派	慈梵式相杀术
立场	反幕俯.暗杀者

端正整洁的脸形,从性感的身体中发出强烈香气的异国女暗杀者.平时开朗活泼,细小的事从不介意.被晓村的人们所尊敬.同事,和神统士郎是成年男女关系.
武器是两把镰刀,巧妙地运用变幻的刀法把对手玩弄在手掌中.同时也能在飞标一样使用.这次是接受了母亲的命令来到离天京暗杀霸业三刃众的胧.



声优	浅田叶子
年龄	16 岁
所在地	晓村
身长	154CM
体重	43KG
血型	不名
武器名	暗路庸徹
流派	梦想夕云流
喜欢的东西	剑道
讨厌的东西	伪善
立场	反幕俯.志士

做事激烈,说话也很粗脑.原来是某潘武家的女儿,但是,在一次阴谋中失去父亲和母亲.此后,凛花就不再相信任何人了.不过,在晓村生活的这段其间,她的心窗渐渐打开了.对沙耶有瞳憬的感情,不相信人,

却喜欢小动物,现在把名为[铁之介]的小鼠当作了朋友.
凛花,为了继承亡父的以至创造了梦想夕云流,并且再一次相信人的心(多得了沙耶和士郎的帮助),加入到反幕俯的行列.

声优	西村朋广
年龄	19 岁
所在地	是衔街
武器名	八尾蛇
流派	座头流居合
立场	是衔街侠客集团副首领

沉着冷静,有一种令人难以接近的感觉.七座灰人是药物常用者,经常食用药师[百慈]调剂出来的药物.
由于使用的刀是携带方便的刀,再加上药物的作用,所以经常利用自己强韧的腕力使用出反手居合连续斩等高难度剑技.
因为灰人是艺妓和外国人所生,也有着不愉快的幼年期,所以很讨厌外国人.

声优	野田普市
年龄	20 岁
所在地	是衔街

身长	176CM
体重	65KG
武器名	落黄泉
流派	咒祖道弦流
喜欢的东西	血祭
讨厌的东西	假笑
立场	是衍街侠客集团首领

是衍街尸媚党的首领.也许因为继承了幕斧拷问家的血,对残虐非道等事非常快乐,对血非常的执着.卑鄙手段对他来说是家常便饭,所以什么污秽的工作他的乐意接受.
为了拿更多的血,他把目标瞄准了霸业三刃众,但是他的野心被命打破了.而这次幕俯的介入引起的骚动正是杀命的好时机,因此再次向着离天京的中心走去.

九鬼刀馬

声优	酒井哲也
年龄	22 岁
所在地	天幻城
身长	182CM
体重	60KG
武器名	红煌
流派	九皇天昇流.烈
立场	霸业三刃众.武神

九葵苍志狼的义兄和师兄,幼年时给他留下了被虐待的记忆,所以自那时候起只相信自己的力量和寻求更强的力量.杀死了作为养父的老师,夺走了九皇天昇流的传承者之证[红煌],最后行方不明.
但刀马还不知到传承者之证除了[红煌]外还有一把刀[苍煌]的存在.刀马跟苍志狼的刀法完全想法,他使用的是直线式的刀法,追求一击必杀的破坏力.
流浪到离天京后,被胧邀请成为霸业三刃众中的一人,负责武力方面的任务.但是刀马的目的并不是国家颠覆和理想乡的实现,而是把苍志狼手中的[苍煌]得到手让自己成为世界上最强的剑客.

声优	かかずゆみ
年龄	19 岁
所在地	天幻城
身长	160CM
体重	44KG
武器名	妖刀哭麟
流派	天性之素质
喜欢的东西	月夜沐浴
讨厌的东西	黑暗
立场	霸业三刃众.神官

命的瞳孔和头发的颜色是继承了双亲色和阿斯拉(反面)之血的证据,同时体内也寄宿着坏帝尤加的灵魂.平时露出像仙女一样的笑容,拥有着神秘的巫女之力,一但战斗时便被尤加的灵魂所支配,残忍的本性表露无为.发挥出恶魔般的力量,成为毁灭所有生命的魔女.
当命彷徨时遇到了和自己瞳孔一样颜色的九鬼刀马,被他所吸引,然后两人便一起行动.来到离天京后两人受到了胧的邀请加入到霸业三刃,命成为了使用巫力的神官

声优	上田敏矢

年龄	??岁
所在地	天幻城
身长	130CM
体重	41KG
武器名	咒默刀.暗灭枪
流派	胧流幻术
喜欢的东西	杀虐
讨厌的东西	跌序
立场	霸业三刃众.参谋

表面看似是个心地善良的老爷爷,但知道他真面目的人不多.其本性是头发直力,连身体颜色也改变,是个偏离人类的怪人.以前是跟服部半藏实力不相上下的忍者,后来被半藏打败了.因此他的身影一度在世界上消失,但是,复仇的心让他得到了妖力和能够毁灭世界的诅咒武具,也因此他的身影再一次在世界上出现.对服部半藏的憎恨已经到了不能自拔的阶段,如果谁敢自报名为服部半藏的话那他必定成为胧的复仇目标.
现在胧正谋划着[国家颠覆.战神国家实现]计划,为了达到目的不择手段,刀马和命也只不过是他的棋子而已,属于用完就扔那种.
胧策划这个计划,其目的是为了报复服部半藏给他带来的耻辱.

声优	西川叶月
年龄	16~29 岁
所在地	天幻城
身长.体重	不明
武器名	忍太刀.冥螺
流派	胧流剑武术
喜欢的东西	禊
讨厌的东西	侍.伊贺忍者
立场	胧众忍者

胧的服侍,平时作为巫女在天幻城生活着,但是,接到胧的命令后,就会用红与黑的班纹包住身体,成为一个既可怕又美丽的暗杀集团.

声优	葛西美乡
年龄	10 岁
所在地	是衒街
身长	140CM
体重	41KG
武器名	风呼灵
流派	本能
立场	是衒街的居民

连父母概念,道德概念都不知道的少年,无限示称他为[纯粹的黑暗].到目前为止都是按照自己的生活经验和本来行动,没有善恶这方面的知识.
乱凤在离天京中和妹妹眠兔一起组成了名为[子鬼]的团伙,不过眠兔和陀流磨只是作为他的监护人而已.

声优	葛西美香

年龄	7 岁
所在地	是衙街
身长	135CM
体重	32KG
武器名	红叶之猫槌
流派	本能
立场	是衙街的居民

乱凤的妹妹,和乱凤一起组成[子鬼]团伙.和乱凤一样不知道父母和道德的概念,什么善恶之类的认识程度跟乱凤一样.但对自家人的态度就跟乱凤不同,有着天真烂漫,开朗的兴高采烈,无限示称她为[白色小鸟].

因为经常天真烂漫的缘故,有着看穿事物的本质,因此离天京里各种各样的秘密她都知道.

好奇心也比别人强上好几倍,也有着收集癖,只要是自己喜欢的东西无论怎样都要想方设法得到,乱凤的[风呼灵]她早就看准了.



声优	野田晋市
年龄	60 岁
所在地	不定
身长	140CM
体重	68KG
武器名	影千代
立场	喜欢流浪的老人

流浪于离天京的出家人,乱凤和眠兔的抚养人,不过喜欢流浪的性格没有改变,在离天京逗留时也一直照顾着二人,非常喜欢喝酒.尽管如此,乱凤和眠兔都把陀流磨看作最重要的人.这对兄妹也是陀流磨的最爱,于是便自己手做了首饰送给了这对兄妹.

某日,旅行回来大陀流磨,看见离天京的状况比以前越来越恶劣,为了驱除元凶霸业三刃众,陀流磨决定解开传说中的封印



声优	伊藤えん魔
年龄	35 岁
所在地	山盗窟
身长	190CM
体重	89KG
武器名	爱刀轰膳
流派	我道式一刀术
喜欢的东西	女孩子
讨厌的东西	背叛
立场	山贼团.师傅

卧龙是日本山贼团的首领,动作像龙卷风一样凶猛,人称[旋风之卧龙].虽然爱面子但却是个既幽默又富有魅力的大个子.同伴意识很强,是个重情重义的老大.
卧龙使用的经自己改良过的名到菊.一文字,平时很少拔刀,常用的是用铁做的刀鞘进行快速的连续攻击.当他拔刀时,鞘口会出现一闪,同时,他口中咬着的足签也能当作吹箭使用.
卧龙是因为受到霸业三刃众的阴谋,为了保护被追击的三千名部下的生命而被捉主.后被下狱.
某夜,卧龙的一名部下チョビ助出现了,チョビ助向卧龙报告部下被全灭的事实,在三千名部下中就只有チョビ助逃了出来,得知此消息的卧龙怒了,脱狱后发誓为同伴们报仇,顺便去营救自己的女儿,然后让女儿做自己的新娘(我汗)



声优	及川直纪
年龄	25 岁
所在地	神圣森林
身长	170CM
体重	93KG
武器名	满贯爪
流派	发劲暗杀拳
喜欢的东西	探索妖精
讨厌的东西	被无视
立场	神圣森林的主人?(妖精守护者)

来自中国的武道家,有着异常长的手臂,这种特异的相貌谁见谁怕.因为是秘密入境,所以一直以为离天京就是日本.
某日,在离天京的神圣森林中看见了妖精娜可露露,对她一见钟情,随后,大熊猫便把修行扔在一边而不停地寻找娜可露露.认为保护娜可露露是他的使命,如果有人进入到神圣森林并见到娜可露露的话就绝不放过那人,大熊猫是这样想的.
这人使用的是非常奇特的武术,且手指甲可以自由伸长,在中国被称为[肉撕大熊猫],非常可怕.



声优	水津光司
年龄	18~39 岁
所在地	离天京全域
身长.体重	不名
武器名	无名
流派	喧哗杀法
喜欢的东西	喧哗.打架.盗窃
讨厌的东西	比自己强的人
立场	离天京的恶党

在离天京无恶不作的歹徒们,那就是ゴロツキ.额头上的[犬]字是三次犯罪的证据,一直深信着这是对自己正常的称呼.

声优	伊藤えん魔
年龄	35 岁
所在地	祈祷之塔
身长	185CM
体重	78KG
武器名	极彩丸
流派	没有
喜欢的东西	蝴蝶的羽化
讨厌的东西	丑陋的东西
立场	徘徊在离天京的杀人鬼

住在离天京森林中一个美丽花园里的男人,从幼年时就一直以为自己很美,到现在还一直在追求着美(我吐).扎女人发髻,穿女人衣物,背后还刻有蝴蝶的刺青.并且每天夜里在街上徘徊进行屠杀行为,令人闻风丧胆.
在战斗中会显示出其异常的凶暴性.



声优	一条和矢
年龄	不明
所在地	不明
身长	185CM
体重	70KG
武器名	红莲刃
流派	不明
立场	[离天京骚动]的王牌隐蔽工作者

全身披着漆黑的衣的男人,有着端正英俊的脸,但无表情,无论何时何地都能感觉到空虚的气氛.幽堕的真正身份,其实是跟坏帝尤加战斗后从次元空间流落到这个时代的[阿斯拉].和尤加决战时,以壮烈的胜利换来的代价,当时只剩下灵魂,后因为反面阿斯拉的肉体还存在,于是便附身到反面阿斯拉的肉体才得已复活过来.可是,由于两股强大的力量融合的反动和不稳定的身体跨过次原空间另其丧失了所有记忆.那股强大的力量也被封印了起来.

	标题名	侍魂~零
	发售日	[align=left]2003 年 12 月 11 日
	机版	MVS
	家庭版	NEOGEO 版：2003 年 12 月 11 日
	PlayStation 2 版：2004 年 7 月 29	

[/quote]
故事背景
比黑暗还黑暗,虚无将变成永远的黑暗
在那个旋涡中,不吉利的念头开始萌牙
眼看不见,手触不到,成为波动在黑暗中漂浮
日本终于走到彷徨的尽头
时间为 1786 年
后世称为天明大肌荒
那个痕迹到现在还没愈合,肌饿的地方永远不会得到温饱
在各地,武装起义和破坏永不绝迹

人们正饱受着未曾有过的灾难性痛苦,今天能活着,明天可能会死去
幕俯也只能把死尸埋葬,一名武将在这个即将死去的国家对天喊叫
"听到吧......国家的恸哭......
这是国家的仇敌德川那垃圾......所做的蠢事
奋起的时刻到了
我,将成为救国之徒,国贼德川,绝对会将你轰成渣"
这位武将,名叫凶国日轮守我旺
因为这种霸气,或者说是偶然,把自己的灵魂托付在刃上
要彻底弄清先逝去的会是武士道还是修罗道

回来了,经过 7 年的虽然,2D 侍魂终于复活了,这是原 SNK 解散后,新的 SNK PLAYMORE 公司召集原班人马制作的侍魂最新做.侍魂 FANS 们也为之感动了一翻.本作是集合了前四作(初代~天草)的优点再增加新系统,减慢对手动作的[无之境地]就是新增系统之一,其余的都不是太明显
每作侍魂新作都有新角色参战,而这作更是请来了著名漫画家和月伸宏为游戏设计了新角色,这是最另人值得欢呼的地方,另外部分人物的修罗版和罗杀版也终于分开为两个角色了,如霸王丸和罗杀丸,娜可露露和蕾娜.

德川慶寅

登场作品	画师	声优
零	和月伸宏	结成比吕
零 SPECIAL	伊藤サトシ	结成比吕
天下一剑客传	たっくん	矢薙直树

出生年月日	明和三年一月一日
出生地	江户
身长	五尺八寸
体重	十七贯目
血型	B 型
武器名	撫子.白百合.牡丹.椿.朝颜.夕颜.庆寅
流派	我流(剑术基础是柳生十兵卫教的)
喜欢的东西	漂亮的美女

讨厌的东西	酒
尊敬的人	凶国日轮守我旺
剑之道	无意地记起了处世策略之一
特技	天才
感觉和平的时候	和六位恋人在一起的时候
喜欢的异性	世界上所有的女性都喜欢

登场作品	画师	声优
零	和月伸宏	雪野五月
零 SPECIAL	伊藤サトシ	雪野五月
天下一剑客传	たっくん	大沢つむぎ

出生年月日	明和六年三月六日
出生地	琉球
身长	五尺二寸
三围	二尺八寸.一尺九寸.二尺八寸
体重	不告诉你
血型	AB 型
武器名	镇圣八净
流派	秘道.弓张月
喜欢的东西	チャンプル(身边的小精灵)
讨厌的东西	不告诉你
尊敬的人	没有
剑之道	毁灭邪恶的力量
特技	妖灭师

感觉和平的时候	在没有邪气的地方跟チャンプル一起玩的时候
喜欢的异性	男人不信



登场作品	画师	声优
零	和月伸宏	泷知史
零 SPECIAL	伊藤サトシ	泷知史
天下一剑客传	たっくん	大川透

出生年月日	740 年 10 月 3 日
出生地	中国长安
身长	五尺八寸
体重	十五贯目
血型	A 型
武器名	天闪燕巧
流派	天仙遁甲
喜欢的东西	武侠精神
讨厌的东西	暗皇那软弱的心
尊敬的人	千年前把自己封引起来的弟子们
特技	操控风
感觉和平的时候	发夹入手的时候
喜欢的异性	千年前死去的妻子(还真是专一呀.各位要向云飞师傅学习呀)



登场作品	画师	声优
零	和月伸宏	四宫豪
零 SPECIAL	伊藤サトシ	四宫豪
天下一剑客传	たっくん	增冈太郎

出生年月日	不明
出生地	不明
身长	十五尺
体重	七十一贯目
血型	不明
武器名	露出的骨头
流派	食欲
喜欢的东西	好味好味
讨厌的东西	难吃的东西
尊敬的人	这是什么?能吃吗?
特技	我开动了
感觉和平的时候	我吃饱了
喜欢的异性	正好我肚子饿了

登场作品	画师	声优
零	たっくん	冰上恭子
零 SPECIAL	伊藤サトシ	冰上恭子
天下一剑客传	たっくん	高桥美佳子[tbl]
出生年月日	名和八年十一月十一日	
出生地	神之村	
身长	五尺一寸	
三围	二尺五寸.一尺六寸.二尺八寸	
体重	不告诉你	
武器名	宝刀・**チチウ**シ	
流派	シカンナカムイ流刀舞术	
喜欢的东西	西古尔(身旁那匹狼).莉姆露露(命天注定跟莉姆露露是一对的)	
讨厌的东西	恶党	
尊敬的人	父亲大人	
剑之道	阻碍者排除	
特技	和西古尔说话	
感觉和平的时候	和西古尔.莉姆露露一起睡觉的时候(很明显是 LOLI 控了.而且是攻的)	
喜欢的异性	父亲大人(......)	



登场作品	画师	声优
零	たっくん	中島嗣生
零 SPECIAL	伊藤サトシ	中島嗣生
天下一剑客传	たっくん	福井信介

出生年月日	不明
出身地	魔界
身长	五尺八寸
身长	十八贯目
血型	魔界 A 型
武器名	妖刀.屠痢兜
流派	杀人的欲望
喜欢的东西	有杀人感觉的人
讨厌的东西	就算被杀也不反抗的人
尊敬的人	没有
特技	人类解体
感觉和平的时候	杀死人后把人的心脏握在手中的时候
喜欢的异性	杀不死.有鲜艳内藏的女人



登场作品	画师	声优
零	たっくん	大畑伸太郎
零 SPECIAL	伊藤サトシ	大畑伸太郎
天下一剑客传	たっくん	大畑伸太郎

出生年月日	不明(生存时间已过千年)
出生地	魔界
身长	五尺七寸
体重	十八贯目
血型	魔界 AB 型
武器名	或那之锁
流派	脊髓反射



登场作品	画师	声优
零	たっくん	野瀬育二
零 SPECIAL	伊藤サトシ	野瀬育二

天下一剑客传	たっくん	野瀬育二

出生年月日	不明(生存时间已过千年)
出身地	魔界
身长	五尺六寸
体重	十六贯目
血型	魔界 B 型
武器名	屡堵罗之环
流派	神之思考
喜欢的东西	称呼我为愚物的人
讨厌的东西	称呼我为俗物的人
尊敬的人	只有人崇拜我
剑之道	展示神的力量的绝好机会
特技	神没有不专长的东西
感觉和平的时候	天听见我的声音
喜欢的异性	我是神(自恋......)

萬三九六

登场作品	画师	声优
零	たっくん	志村知幸
天下一剑客传	たっくん	福井信介

出生年月日	宽延五年三月九日
出生地	堺
身长	六尺
体重	二十五贯目
血型	B 型

武器名	天下逸品
流派	世界最强流
喜欢的东西	可爱的部下们
讨厌的东西	比老子强的人
尊敬的人	老子自己
剑之道	老子是绝世最强的
感觉和平的时候	闻到火绳枪的气味
喜欢的异性	哪里有世界最强的女人?(跟这人所恋爱根本就是在浪费口水)



登场作品	画师	声优
零	たっくん	齐贺みつき
天下一剑客传	たっくん	齐贺みつき

出生年月日	明和五年六月二十二日
出生地	江户
身长	五尺七寸
三围	不明
体重	十一贯目
血型	AB 型
武器名	自作.无名
流派	神梦想一刀流
喜欢的东西	南蛮果
讨厌的东西	不知道
尊敬的人	凶国日轮守我旺大人
剑之道	再一次让手染到鲜血就是最期之时

特技	站立睡觉
感觉和平的时候	把刀放一边.享受茶道的时候
喜欢的异性	拥有全部包容力的人(竟然不是凶国日轮守我旺大人)

登场作品	画师	声优
零	たっくん	内海贤二
零 SPECIAL	伊藤サトシ	内海贤二
天下一剑客传	たっくん	大塚明夫

出生年月日	宽延元年八月十五日
出生地	日轮国
身长	五尺九寸
体重	十九贯目
血型	A 型
武器名	鬼十字.四法印
流派	凶国院日轮神道流
喜欢的东西	对国家忠心的人
讨厌的东西	国贼德川及其下属
尊敬的人	师傅
剑之道	保护国家
特技	精通古今兵法
感觉和平的时候	战斗胜利的瞬间
喜欢的异性	志同道合的人

	标题名	侍魂~零 SPECIAL
	发售日	[align=left]2004 年 4 月 22 日
	机版	MVS
	家庭版	NEOGEO 版：2004 年 7 月 15 日

[/quote]
《侍魂零》的加强版，前四作（初代~天草）的 BOSS 也齐聚一堂。
本作是没有故事背景的游戏，而且加入了极度残忍的绝命奥义，其血醒程度是各代之最，而且这也是 MVS 基版上的最后一作。

	标题名	侍魂~天下一剑客传
	发售日	[align=left]2005 年 9 月 24 日
	机版	ATOMISWAVE
	家庭版	PlayStation 2 版：2006 年 1 月 26 日
	PlayStation 2 版 SNK ベストコレクション：2007 年 1 月 25 日：2007 年 1 月 25 日	

[/quote]
故事背景
告
骏俯御前试合之事
这只是普通的御前试合,参加选手不管技术高低,希望全世界的强者都来参加,优胜者请看左边报酬
一,天下无双之证
二,大愿的成就
三,金一千两及米一千石
请各位参赛者尽管发挥本领吧
德川庆寅
这通知从江户开始不断传遍各地,不久后便传遍全世界
时为天明
舞台为世界
目标为天下第一
新的侍魂活剧,从这里开始
决胜负吧

《侍魂》历代角色全数登场，系统集系列之大成，把各系列中最完美的系统全部搬到本作上，所以在系统上玩家完全不用为系统操心，而且剑质选择也是集系列之大成，除了"真"、"斩"、"天"、"零"四大剑质外，还增加了本作原创的"剑"，另外还有隐藏的"兽"、"魔"、"祭"合共 8 种剑质供玩家选择，隐藏人物也非常丰富，所有小动物，部分罗杀角色，已极 EX 人物，还有最强的黑子，此外还增加了 4 名新角色，无论剑质数量还是角色数量都是历代之最，尽管角色的动作不够流畅，但有这么多厚道的东西，FANS 们不应该再有异议了吧，与其说太多不好的话，倒不如好好享受一下本作吧
但是我认为本作最失败的地方就是没有色姐姐的加入



画师	たっくん
声优	石井一贵
出生年月日	1766 年 11 月 11 日(光棍节出生?)
出生地	美国
身长	191CM
体重	91KG
血型	A 型
武器名	白•lily
流派	家族代代相传的枪剑术
喜欢的东西	读书
讨厌的东西	烟草
尊敬的人	双亲
特技	骑马.射击
感觉和平的时候	喝红茶时
喜欢的异性	聪明伶俐和有广阔视野的淑女



画师	たっくん
声优	新堂真弓
出生年月日	不明
出生地	奥州漆山
身长	五尺三寸
三围	三尺.一尺九寸.二尺八寸
体重	不告诉你
血型	不告诉你
武器名	凤磷.凰嘴
流派	不知道
喜欢的东西	田螺.泥鳅
讨厌的东西	猎师.铁炮
尊敬的人	旦那样
特技	做家庭细务
感觉和平的时候	洗濯日和
喜欢的异性	没有比旦那大人更好的



画师	たっくん
声优	新堂真弓
制造年月日	不明
出身地	土御门大路以北.西洞院大路以东
身长	六尺七寸
体重	三十九贯目
血型	筑波山名产.四大虾基油
武器名	铁扇:切铁翁.里铁区.齿轮:黑铁锻造刃金烧入白银齿轮
流派	里式神乐雅
喜欢的东西	王茶服
讨厌的东西	灰尘(会另动作变得迟钝)
尊敬的人	师傅大人
特技	跳舞
感觉和平的时候	分解装备
喜欢的异性	平安美人



画师	たっくん
声优	增冈太郎
出生年月日	宝历元年(1751 年)一月七日
出生地	江户浅草
身长	五尺
体重	二十五贯目
血型	B 型
武器名	祭囃子一发
流派	祭囃子家
喜欢的东西	很热的洗澡水
讨厌的东西	微温的洗澡水
尊敬的人	父亲
特技	烟火发射
感觉和平的时候	祭结束后的寂静
家族构成	妻子.女儿

与侍魂相关的 ACG

名称	真说侍魂~武士道烈传
机种	NEOGEO CD/PS/SS
发售日	1997 年 6 月 27 日
类型	RPG

故事背景
当战士的血流尽,百姓的泪流干后,久陷于战乱的世界终于恢复和平。但在不知不觉间，黑暗的
势力藉人间的种种丑恶欲望,又给黑暗的魔界注入了力量。一百年前曾被魔界取去灵魂的天草四郎时贞
,再次苏醒并决定复仇,想将整个世界征服,而罗将神也随即出现了。在这个危急时刻,一群充满正义感
的战士挺身而出。他们将生死置之度外,凭坚定的信念和平素的修炼,打点行装踏上消灭邪恶的不归路......

SNK 自制的侍魂 RPG 游戏，三个机种的版本内容大同小异。NGC 散装光盘最完善。作为 RPG 来说水平并不高。但却是侍魂迷们必不可少的收藏,我没怎么玩过所以不多家评论了







名称	娜可露露~那个人的礼物
机种	PC/DC
发售日	2001 年 7 月 6 日
类型	AVG

侍魂系列首次 GIL GAME 化,而且是系列中的人气女角露露姐妹为主角,可以说是专门以娜可璐璐为主题制作的游戏，画面精美，音乐动听，剧情及对话温暖人心，十分感人
我同样没玩过这游戏,所以也不多加评论了
值得注意的是,娜可露露的罗杀版蕾娜真的成型样子是在本作中出现的,日后的蕾娜也是沿用这里的蕾娜





阿斯拉斩魔传 OVA 故事简介

色再次受到尤加的控制,想设法拯救色的娜可露露跟想杀死色的加尔福特对持.
在自己的情感和巫女的使命之间,娜可露露苦脑不休
另一方面,一度被霸王丸击倒的阿斯拉为了杀死色,再次在霸王丸等人面前出现.



最后,我们来恶搞一下,随意弄个百合配吧,下面是我胡乱弄的百合攻受表

攻	受
夏洛特	娜可露露
蕾娜	莉姆露露
色	命(这对是母女配)
水姬	查姆查姆
沙耶	真镜名美娜
いろは	吉野凛花
眠兔	黑河内梦路(这人怎么看都像小受)

回首过去,展望未来

《侍魂》在格斗游戏界上是属于经典之作，它开创了刀剑格斗游戏的先河，从初代到天下一剑客传，

我们都可以看到它在不断革新，不断进化，不断成长，这都离不开制作人员的创作出《侍魂》这游戏，最重要的是得到了玩家们的肯定和支持。

告诉 FANS 们一个好消失，在某本游戏杂志上的游戏发售表中看到了 2007 年内将会有《侍魂》的最新作《侍魂~六番胜负》，现在只知道名称，其余的一切都不知道，这是一则连官方网站都没有公布的消失，就消失九成是从饭米通中抄过来的，不过既然有了主标题和副标题，我想应该不会假的，我们就拭目以待吧

我的忍道，天诛之路

独孤剑客

（2008 年 10 月 6 日原创）

探头探脑的忍者潜入动作游戏"天诛"系列，10 周年最新正统续作《天诛 4》10 月 23 日就要发售了。我过了国庆就到游戏店昆山游戏 2000 和鑫电玩和老板 BH 打了招呼。他按例透露给我说 10 月一过 Wii 就要涨价了，现在是历史最低价，改好机 1800 元，上个月还卖 2050 元呢。我知道在昆山这个价算是不错了。随手买了张 XBOX360 的《战火兄弟连：地狱之路》，离开时对老板又重申了下：BOSS，我过两天来买 Wii，老板低调而会心的回应"哦，好的啊！"
8 年前我才接触天诛，是从天诛 2 开始的，那代正好是天诛故事的起源。我跟着游戏中的主角一起修炼忍术、一道出师，一块儿执行任务，从此坠入天诛的忍道，一干就是 8 年。这 8 年来，我借力丸、彩女、龙丸、铁舟、凛等游戏角色的手，天诛了数以千记的罪该万死之徒，也享受到了天诛系列那沉稳、利索、阴暗、风趣、紧张刺激的无穷乐趣。那种以游戏趣味取胜的意境，实在是忍者见忍，智者见智啊。

步法。天诛的步伐初看是有些别扭的，2 代的行动特点是收刀时健步如飞，拔刀时步步为营。然而在进入自己的忍杀距离后，即可在敌人无准备的时机凭攻击键发动必杀杀阵，欣赏到忍者那富有变化和节奏的华丽暗杀演出效果。

轻功。天诛的轻功就是跳跃，凌空一个跟斗和凌空一个 180 度转身跳跃，熟练掌握，妙趣无穷。简单的 2 种华丽的跳跃组合可以尽情实现忍者轻灵敏捷的身手，串联起暗杀过程中那种一气呵成的快感来。这在以写实见长的天诛系列中，算是一门必需的技巧了，就如同实况足球会跳球过人，凌空抽射一般。不得不提的就是忍者的基本配置狗绳，此绳又称飞爪流星，是翻墙入室，飞檐走壁的绝佳工具，习得指定奥义还可以把击飞的敌人给抓回来继续砍，高，实在是高。可惜我从来没用使用过......
隐密。天诛的标志性特征，忍者行动基本技能。合理运用周围环境隐密自己的行踪才能出色的完成任务，获得忍术皆传评价和忍术、忍具的不二法门。熟练运用好隐密和在隐密状态下的观察，是天诛系列中主角活得更长的要诀。嫌麻烦的人，请参照蝙蝠侠行动纲领，不得有误。
忍术、道具。这是天诛系列的重要内容。一个忍者，除了扎实过硬的本领之外，敌人还要有先进而丰富的忍术、道具来不断完善自己。工欲善其事，必先利其器。极富传奇和神秘色彩的忍术和忍者器具是每一个喜欢忍者游戏的玩家心之神往的要素。隐身术、变身术、木叶隐、空蝉木、手里剑、烟幕弹、蒺藜、吹矢、地雷、毒饭团、五色米等一系列的玩意，会让整个游戏充满天诛风格的黑色幽默。我很惊喜即将发售的天诛 4 把这些丰富的要素发扬光大到了新的境界。

忍杀、格斗。白刀子进，红刀子出。这句通俗易懂的话，真实的反应了天诛系列的演出特点。对人对己，天诛向来都是一视同仁，刺刀见血的。无论是运用之妙，存乎一心的忍杀，还是你来我往，见招拆招的格斗，敌我双方都是好不含糊自己身上的 HP 以喷薄而出的效果示人的。打击感和中刀时的音效，恰到好处的让玩家在游戏中切人砍敌时感同身受一番。甚至敌人拣起地上的毒饭团咀嚼声和玩家掏出血瓶补充 HP 时的声音都惟妙惟肖。我就特别喜欢天诛 2 中略带寒光和弧线的手里剑、吹矢划破空气的那种视觉和声音的效果。

建筑、环境、背景。天诛系列不能不说的风格，就是传统而美观的古代日本建筑了。每代都有鲜明的时代特征的建筑和人文文化在内，让玩家身临其境般感受到在农业的一个环境中的真实感和临场感，方便玩家更好更快的融入到天诛的环境中去，发挥一名有血有肉的忍者的全部特点，感受游戏独有时代氛围下各

种因素安排布局下的点点滴滴，让天诛的真实感更加细腻逼真。就象天诛的历代音乐一样，紧紧扣住主题，营造出一种萧杀之气和神秘、诡异、悲壮气氛来。让玩家在游戏中轻易进入角色和角色所处的环境中去。但是千万别担心重要的压抑会让玩家在长久游戏后走火入魔，因为游戏的搞笑设定，诸如道具、忍术作用到 AI 相对傻乎乎的敌人身上所引发的出人意料的效果，定会让玩家嘻嘻哈哈起来。幽默，这就是幽默。

除此以外，就是关卡的多样性、路线的多样性和功略的多样性了。即使修得正果的忍术皆传级别的玩家，偶然也会背弃忍的真谛，明目张胆、我行我素的进行正面进攻的。这时，天诛的玩法就变了，敌人此起彼伏、接踵而来与玩家展开白刃战，这可不是鬼武者或者忍龙，玩家想要逞英雄，是要比其他动作游戏付出更多更惨重代价的。即使把道具全部灵活运用上去，也是会血肉横飞，惊心动魄的。如果实在一发而不可收拾，奉劝还是 36 计走为上。大家别小看逃跑。所谓常在江湖走，哪能不挨刀？即便是老江湖，老忍者，也有走马观花、一不留神，心不在马的时候，偷鸡不错蚀把米，被发现，被追杀、被通缉。这时就要考验玩家随机应变，逃之夭夭的本事的时候了。铁蒺藜撒在身后可以断追兵，烟幕弹砸在地上可以阻强敌，这时该跳跃的跳跃，该抛狗绳的狗绳，无视地形，迅速逃逸、隐藏自己也是一大乐趣。这一乐趣在天诛千乱中被发挥的淋漓尽致，让玩家在玩天诛的时候，可以全面发展，也可以扬长避短。

有了重要的丰富的游戏平台，天诛的人物和故事一样也是精彩纷呈的。2 代的起源之章，尽述了东忍流三名当家上忍的成长之路，与另外一派阳炎座企图以忍者翻身做主人，推翻武士统治，取而代之的故事。从而成全了龙丸和香我美可歌可泣的爱情故事，和龙丸"我是传奇"的神话。
2 代的故事在最后的隐藏结局中，把天诛 1 的最大 BOSS 鬼阴很好的加以利用，追加完成了对鬼阴的刻画，让他几乎成为天诛正统作品中的不可取代的 BIG BOSS。而对鬼阴的身份设定也是神乎其神的冥王座下活了 800 年的忍者啊！

尽管这样，天诛的超级主角力丸、彩女却是遇魔杀魔，见鬼杀鬼的绝对高手。他们是无神论者啊，什么冥王也好，妖术师也罢，在忍者面前，人人平等，一律天诛。不杀无辜者的坚持，和替天行道的执着，誓死效忠的觉悟，无不让玩家在深入了解和接触后，甘心成为天诛的死忠——比如在下。
环顾天下，前有超级忍 shinobi 一枝独秀好几年依然有人在不断挑战，后有忍龙以暴治暴，其杀气从游戏中杀到游戏制作公司，把社长都搞掉了，可见一斑。所谓青菜萝卜，各有所好。天诛一直以来，都是 2 线阵容，低调的华丽独奏。然后风雨 10 年天诛之道，杂鱼迎来正统续作天诛 4。从官网多次更新的情报来看，十分出色的点燃了天诛众的兴趣。不少人和我一样，纷纷准备入手 Wii 了。心情十分激动，钱包十分紧张。

没多少日子了，借用天诛忍大全的片头，属于天诛的忍者们，全部出动吧，天下又将大乱，江湖再起血雨腥风，东忍流的上忍大师们，凭我这两眼与百臂或千手不能防！让我们擦亮手中的刀剑，全副武装，随时准备投入到新的天诛中去吧......

fate/stay night 通关感想

kevinenzo

最近终于把 HF 线也跑完了，写了些感想，一些没看懂的地方也么怎么查字典，有错误请指正，前 3 段视频均来自 nico

Fate 线
虽然只是与她相处短短的 15 天，但这 15 天相信少年一生都难以忘怀。。。。。。被大火吞噬的城市，没有完整的建筑，空气中也弥漫着焦臭味，少年平躺在地上，身上使不出一点力气，渐渐睡意朦胧，他知道，这大概就是所谓的死吧，但是，这个时候，一双大手伸向了他，在医院的病床上，看着陌生的天花板，少年心中充满了绝望，又是那双大手，轻轻的抚摩着少年的头发，"要不要和叔叔一起住？"少年毫不犹豫的答应了，也许他急着想找一个归宿吧，这个人就是之后少年的养父卫宫切嗣，少年也从此叫做卫宫士郎。。。。。。10 年后，切嗣因病去世，士郎也继承父亲的理想，" 成为正义的伙伴"在不断的成长着，无论在哪里，他总是优先考虑他人而把自己的感受放在最后，也因为如此，学校的同学、朋友们的请求都是来者不拒，今天，2 月 2 日，由于受到损友慎二的所托，独自一人打扫弓道部的道场，当打扫完整个道场后，早已过了学校的闭门时间，但是在操场的另一头却有着金属物品的打斗声，身体的本能告诉着少年那里非常危险，但是少年却没有停止好奇的脚步，终于，他看到了身着红衣，手执双刀和蓝衣，手持一杆长枪的骑士在撕杀着，杀时，双方都停止了行动，蓝衣的骑士聚集着魔力，连士郎这个门外汗也看出他将使出必杀一击，但是，蓝衣的骑士似乎发现了少年的存在，追赶他而去，少年明白，自己将被杀，但是被杀却是那么的无力，丝毫没有反抗，那杆红色的长枪穿透了他的心脏，少年想着，自己就这么默默无为的死去了么，没有实现和父亲的约定就这样死去么，由于失血过多，他很快失去了意识，眼前一片漆黑。数分钟后，士郎少年又苏醒了过来，自己没有死，还好好的活着，由于刚才的一连串的事件，他感到非常的害怕，急忙往自己的住所，但是事情远没有结束，刚才的蓝色枪兵似乎发现他并没有死，再次出现了在少年的面前，少年运用自己所能的唯一的强化魔术进行反抗，但是那是徒劳了，在这头苍蓝的野兽面前是显的那么的无力，很快他就被打得无还手之力，最后被骑士一脚揣到平时自己练习魔术的仓库，就在枪兵要各哦少年最后一击的时候，他身后出现了魔法阵，一阵闪光之后，只听见金属利器碰撞的声音，枪兵退出了仓库，当少年再次睁开双眼的时候，眼前的少女，金色的头发，翠绿的双眸，无比庄严的气质，另少年一度感觉此刻时间已经停滞。少女打破了这份寂静，"你，是我的主人么？"对于少女的提问少年似乎摸不着头脑，少女再次提问，"你，是我的主人么？"少年随势回答了是，"此刻我将成为你的剑而战"少女即可离开了仓库来到了卫宫的草坪与刚才的枪兵展开了激烈的搏斗，虽然身为女儿身，但是她的剑没有丝毫犹豫，剑剑有力，刚才勇猛无比的枪兵现在只有防守的份了，不得以下枪兵使用了宝具，只见长枪向少女的脚下刺去，但是却非常的诡异的转变了方向刺向心脏，少女极力躲开，虽然避免被刺中要害（幸运 B?），但还是被刺中了肩膀，枪兵对于自己的必杀一击没有命中而感到吃惊，但是如果他继续追击的话，少女就危险了，他并没有这么做，处于自己的荣誉也是对对手的赞誉，他很快便消失了在夜色之中，"请您对我进行治疗"少女要求自己的 master 实施治疗魔法，但对于半吊子的士郎来说似乎有点难度太高了，"是么，那么只有继续下一场战斗了！"什么，还有战斗，话毕少女越过了围墙，少年也紧追她而去，出现了眼前的就是刚才在学校的另外一名红色骑士，但他的身后的人更另少年感到吃惊，那不是和自己同年的优等生远坂凛么，少女挥剑向红衣

骑士砍去，红衣骑士似乎没有了刚才与枪兵战斗时的勇猛，一击就被砍成重伤，远坂凛立即让他恢复灵体，不然他立即就回消失，但少女似乎并没有打算收手，向远坂凛袭去，在少年的劝阻下，少女停止了攻击，远坂凛也借此机会向少年说明了这一切骚动的原由，士郎所召唤的 servant 是 saber 职衔，现在士郎在偶然的情况下召唤了她，参加了圣杯战争，所谓圣杯战争就是由 7 名 master 和 7 名 servant 进行争夺圣杯的战斗，胜利到最后的人就能得到可以实现一切愿望的圣杯，看来最后的 master 也产生了，圣杯战争正式开幕了。。。。。。少年的命运也从此刻改变了轨迹（本来想写感想的- -怎么写成同人文了。。。。。。。掉头掉头，那个坑太大= =）
fate 线中经常能看见矛盾的士郎，因为想守护别人而伤害了别人，与 rider 一战正是因为士郎的突然介入使得没有魔力补充的 saber 不得不使用会消耗自身巨大魔力的 A++的宝具エクスカリバー来对付 rider 的 A+的宝具騎英の手綱，虽然获得胜利却导致 saber 随时可能消失的险地，之后更是因为这次的举动被 loli 拐骗导致了 archar 的死亡，可以说这条线他总是在矛盾中挣扎前行，前半是为了自己的信念成为正义的伙伴而前行，后半在犹豫留下 saber 还是达成 saber 的愿望帮助她取得圣杯，不过在最后他知道了，爱着 saber 就要放手，勉强留下来结果只能伤害到双方，所以在最后的最后他站在她的背后目送他的离开。。。。。。而 saber，作为亚瑟王的她，她来不几去享受作为女生的快乐，她有着太多不得不去履行的责任和义务，就象她被刚召唤出来的时候，希望 master 不要把他作为女人来看待，而是作为战斗的 servant 来看待，在浴室与狼向遇也没丝毫的意识到自己女性的身份，但是在之后与狼和凛的相处中渐渐的她开始习惯了这种生活，享受着这种快乐的时光，一时忘却了自己的身份，而她与狼的爱情的也是在那次补魔开始摩擦出火花的，从那天开始 saber 也意识到了自己的女性的身份，与狼的练习中避免身体的接触，在浴室的再次相遇也开始脸红，一切的一切都向着顺利的方向 ，但是在问到她拿到圣杯后的目的的时候，众人异常吃惊，她要返回过去，抹消自己的存在，"作为王来说，我没有履行我的义务，那么至少再让我返回那个时代去重新选定适合的王的人选"但是这与狼在梦中看到的 saber 不同，当她还是少女的时候，她就决定成为王，就象她就是为了战斗而生，为了战斗而活，在她被警告在拔出圣剑的时候她不能再次为人，而是为王的时候，她没有丝毫的犹豫，那时他就立下了战斗的誓言，为了自己的国家，自己的人民，她抛弃了自己的性别，常年的战斗但是最后只被身边最信赖的骑士背叛，孤独的王在染满鲜血的剑丘上跪立着，那是多么孤独、伤感的画面。为什么这样还要去战斗，两人因此发生了摩擦，但是在发现切不断彼此的羁绊后两人更意识到失去对方，saber 是剑的话，狼就是她的鞘，释怀的两人在进行最后一次的补魔后踏上了最后的战斗，当双双击倒各自的对手后，唯一剩下的就是破坏圣杯，当圣杯消失后，也就意味着 servant 也将消失，她背对着他，两人彼此都知道是相爱的，但是原本不是同一时代的两人终究要分别，最后 saber 的那句，"シロウ、あなたを愛を愛してる"让人鼻子酸酸的。。。。。。fate 线想展示大概就是狼的爱，勇气与决心吧

UBW 线

I am the bone of my sword.
体は剣で出来ている
Steel is my body, and fire is my blood.

血潮は鉄で　心は硝子
I have created over a thousand blades.
幾たびの戦場を越えて不敗
Unknown to Death
ただの一度も敗走はなく
Nor known to Life
ただの一度も理解されない
Have withstood pain to create many weapons.
彼の者は常に独り　剣の丘で勝利に酔う
Yet，those hands will never hold anything.
故に、生涯に意味はなく?
So as I pray，unlimited blade works.
その体はきっと剣で出来ていた。
童年时候的承諾，心中怀抱的理想，
荒芜的大地、火焰的天空、望之不尽的剑群，
這一切的一切，都象征着少年永不回头的決心，为理想贯彻一切的觉悟，
熾热的焚風吹起，少年於剑之丘上独自沉思，而他的双眼，究竟仰望着哪里？

UBW 线是士郎与未来的自己英灵卫宫的冲突，现实与理想的摩擦，我是这样理解的来着= =。为了拯救更多的人，英灵卫宫在生前与阿赖耶识签定契约获得力量，而在死后成为了守护者，但是这却与所想的不同，就象 archar 自己所说的那样，守护者所做的事情只是清理。將已经发生的事、人类已经种下的业、用其力量使之归于无的存在，那並不是在救人、只是將对世界有害的人们、不分善恶的消灭掉。并不是拯救在绝望中悲叹的人們，而是为了拯救与绝望毫无关联、在讴歌着生命的外人、只排除那些絕望的人的杀戮者，也就是牺牲少数人去救多数人，不想让别人感到悲伤，尽可能的多去救助需要帮助的人，为了守护自己的理想，而不得不持续违背着自己的理想，就这样，无论结束了多少场战斗，又会出现新的战斗，只要还有那种东西存在，正义的伙伴就只有一直存在下去，所以在之后英灵卫宫决定了，回到过去，杀死自己，阻止自己成为了他唯一的愿望。终于在第 5 次圣杯战争中，他被召唤了，召唤的不是他人，是与自己有着深深羁绊的凛，在初次与 berserker 交战时，他就打算杀死士郎，但他身体里 saber 的剑鞘而逃过一截，第 1 次的冲突发生在与 caster 的交战中，caster 也一语道破两人非常的相似，都是希望拯救别人，但是 archar 说出为了拯救更多的人牺牲着个城镇的所有人也无所谓，士郎不能承认他的想法，因为自己的理想是无论面对何种灾厄都不曾退缩，平等地拯救所有人的，〝那种东西哪里都不存在，为了理想而去战斗？拯救他人是自己的理想？那么告诉你，那里没有拯救他人的道路！〞望着过去愚蠢的自己，archar 怒火中烧，所以出现了那段经典的台词，〝さらばだ、理想を抱いて溺死して〞，痛下杀手，不过呢- -，狼命大又被 saber 救了，archar 还被下了不能杀狼的令咒。之后为了能确实的杀死自己，archar 更是背叛了自己的主人凛，投靠 master，之后更是痛下杀手杀死了 caster 和他的 master，为的仅仅是得到自由身去杀死自己，终于他等来了这个时刻，saber 迷惑与已经实现了理想的英灵卫宫为什么还要回来杀死自己，〝我的确被背叛欺骗了许多次。也被自己拯救的男人陷害过。拼命试着去制止纷争，却被当作是纷争的罪魁祸首以至送上绞首台，这就是我的最后，我别无他望，只是能杀死自己就好（我对那样的世界绝望啦-___-|||||）〞，激突的信念的碰撞，决定了一人的信念去取代另一人的信念，〝你果然和我不是一个人，我从没有后悔过。无论发生什么事，就只有'后悔'我绝对不会。所以我绝对不能认同你。如果你是我的理想的话，那就一定是错误的理想，由我亲手来矫正你〞狼更坚定了自己信念，更强烈的信念，更坚强的决心，对理想的执着让他击败了自己，这段太燃了

~~~。之后他倒下的背影就象在告诉狼，那个金皮卡就由你来打倒，由你来实现属于你自己的理想，之后与英雄王的决战，英雄王对于狼的理想不屑一顾，"正义的朋友？谁都不用受伤的世界？真是可笑。根本没有谁都不用受伤就能保全幸福的世界。'人类'乃是没有牺牲就无法讴歌生命的禽兽之名。所谓平等这种冠冕堂皇的东西，只是不敢直视黑暗的弱者的戏言。......杂种。你所谓的理想，只是为了掩盖丑陋的借口罢了"，对的，也许那是虚伪的，只是从当初切嗣拯救自己的那一刻看到的那种幸福表情的憧憬，是借来的梦想，就算没有自己内心所放出的情感，但是，希望所有人都能幸福，这份感情，一定是任何人都向往的理想，此刻，他终于认同了那个男人，你所相信的东西，你曾相信的东西，那个男人说它的真身即是伪善，即便如此，说出此话那个男人，还是一直将这份伪善贯彻到死，不能在这里倒下，一定亲手将眼前的这只金皮卡打倒，他开始念起了咒语，固有结节 Unlimited Blade Works 发动，"いくぞ英雄王、武器の貯藏葉十分か？"这段燃到极点的话表明少年此时的决心，在这强大的决心下轻视对手的英雄王当然不是对手，败下阵来，由于圣杯的消失，英雄王也被黑孔所吞噬，这家伙死都要拉个垫背的，用天之锁拉住狼，也就在这个时候那个男人拯救了少年，英灵卫宫。。。。。。最后的结局，英灵都将小时，返回那个世界，红 A 消失前的那段话，"不要紧的，凛，我也会从此努力的"着实让人酸了一把~~~红 A，泥太 man 了！！！！！！UBW 线的士郎即刻知道自己的理想与现实产生磨擦后的还能够坚持自己的理想，是 3 条线里最燃的了~~~最后的感情也有了归属，成了凛的弟子的他将和她在一年后一起前往伦敦。那个背影，总有一天我也要追上，少年心想，拉着一旁少女的手，踏上了回家的路。。。。。。

HF 线

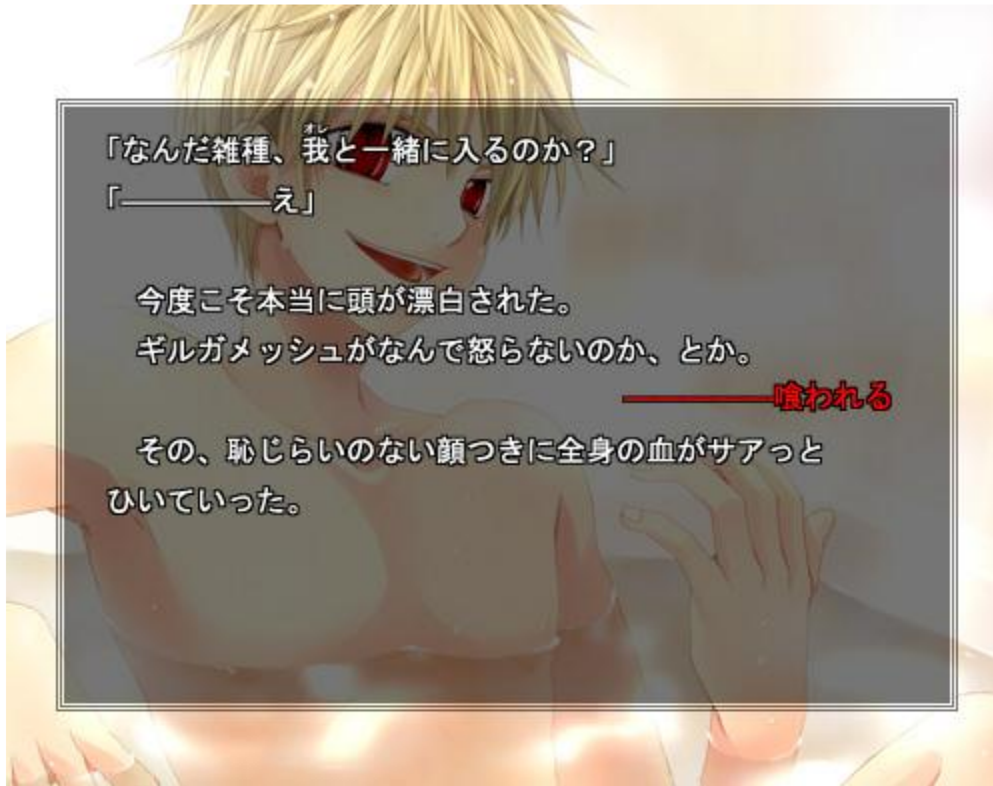
約束した。全ての事から桜を守ると。俺は勝手に消えていい命じゃない。桜を——桜と一緒に生きていたい

Fate 线的主角是 saber，UBW 线的主角是红 A 的话，HF 线才是属于自己真正的物语，颠覆了前两线自己的信念，象天生缺陷一般完全没有自我的意识他在这条线中竟然产生了想让自己活下去的念头，不为别的，是为了想守护所爱的人约定而想活下去。。。。。。heaven feel，天之杯，这条线是 3 线中最精彩，也是最给人心灵带来冲击的一线，首先是狼与樱的感情，平时一直温柔可人的樱，一直以笑脸出现在前辈家的樱，在内心深处一直处于自责中，就象 saber 说的那样，樱只有狼在场时，才会从自责的念头中解放出来，这是为什么不得而知，在那时候的狼还是把樱看作损友的妹妹，值得信赖的后辈，完全没有把樱当作一名女性来看待，直到在得知樱的身体内有着臟硯埋下的刻印虫，以她的身体坚持不了多长时间，最后会导致暴走而去袭击无辜的人类。。。。。这个时候他才意识到少女对于自己的重要，不想失去她，想一直守护她，这个时候他才有了这样的念头，但是冲击还没有终结，从麻婆神父嘴里蹦出了更惊人的语句，樱体内的虫子不是最近才开始植入的，而是从 11 年前从远坂家被领养后就开始了，"间桐樱并不是清纯可人的处女，而是已尝过男人滋味的魔女""每次她都向你求助，但你却没有去救赎她，这样的你有什么资格去保护他？"当从神父口中说出来还是震到了，狼是那样的无力，应该更早察觉的，应该更早的去帮助她的，这个时候自己保护樱的心情和自己幼时的理想起了冲突，麻婆的更是不断回响，"你成为 master 的理由还记得么，你不是要成为正义的一方去帮助别人么，那么决断吧，是象你父亲切嗣一样，为了救十人而去杀一人，为了自己的正义而化身为绝对的恶呢，还是去保护樱呢？"痛苦，除了痛苦还是痛苦，少年的象碎了般，泪水也不禁的流下来，因为自己的无力而没有保护到樱，不能守护自己的正义，但是
~~~

这一年半以来，不是樱的默默支持也不会那么快从老爸的死中走出，我只是不想失去樱，我只想保护她，卫宫士郎不想失去自己所爱的人，少年在那一刻背叛了自己的信念，就象红 A 所言"若你否定了迄今为止的自己，只为了让一个人能够活下去的话——这笔罪行的帐款，一定会制裁你自己的！"就算背叛了自己，只要能守护住樱就好，那一晚，少年终于对他所爱的人说出了爱的宣言，"俺、桜が好きだ"对于少年的表白，少女流下了幸福的泪水，对于这样的自己，这样污秽的自己，前辈还是接受了自己而高兴，那一夜，两人就那样一直牵者手睡着了（其实素 H 类- -），之后的一天真是欢乐，姐妹重缝，loli 的入住，但是事情并没有那么简单的结束，臟硯这个死虫在 11 年前植入樱体的是被污染的圣杯的一部分，现在的樱已经是个完全的黑圣杯了，自己的影子为了让黑暗诞生而去袭击人类，杀害人类，金闪闪也被吃了（- -自着的），而樱本人只是认为是一场噩梦，终于在杀死了要侵犯的自己的哥哥的时候意识到了都是自己的所为，从那个时候开始了黑化，前来找樱的狼看到那 2 爷的死相也很吃惊，这个时候臟硯这个老妖怪又出来说话了，"要是没有你在，也无法把樱培育到此地步吧。那个凡事只会忍耐的女孩子，是你教会她想要别人的欲望的喔。没错，老朽相当地感谢你，卫宫士郎。这次的仪式，因为有你在才会如此成功！！！！"听到这里是人都会怒了，为了达成自己的目的，完全把别人当成道具来使用（这个时候真想抽死这个死妖怪啊），可是这个早已经躲的远远了，只等着圣杯完成了。少年也在那个时候下定了决心，一定要拯救樱，这个决心更是在与黑 B 叔的一战表现的淋漓尽至，对于自己重要的人的思念终于让他拉开了被圣骸布包裹的红 A 的左手，曾经对自己说过自己会被自己所制裁的红 A 也对少年投以了信赖的眼神，那句"ついて来れる"更是象在鼓励少年突破这道屏障（这里还是燃到了- -果然卫宫的男人背影都很 man），迎接最后的决战，死虫子当然没有得逞，被樱捏死，黑化后的樱完全把平时自己内心积压的黑暗面反映了出来，对于一直幸福的姐姐，得到了一切的姐姐，想要夺走前辈的姐姐，等待姐姐来救自己却置之不理的姐姐，一切的怨恨都发泄出来，凛为了感化自己这个笨蛋妹妹，舍身一击抱住了她，自己却被黑影贯穿了腹部，用自己最后一口气说出了自己真正的想法，"我很喜欢樱呢。我不但想要一直看着你，也希望她能够总是面带笑容。……嗯。我一直相信着，只要我过的越辛苦，你就能够越快乐。所以——我没有半点能够去想到痛苦的闲暇"这话彻底感化了樱，以为一直都得天独厚的姐姐，那样自信的姐姐，一直以来过着和自己一样孤独的生活，为的是让自己更幸福，黑暗渐渐在她心中消失，最后在狼爱的力量下，用破戒すべき全ての符切段了与黑影，也就是第 8class 的复仇者的联系。。。。。最后的 true end 也是所有结局里樱唯一得到救赎的一条路线吧，最后和自己所爱的人生活在一起，当凛问樱，"樱，现在你幸福吗？"她微笑着回答"是的，非常幸福"的时候，那样灿烂的笑容，实在是太湿了。HF 不得不提的另一个重要人物就是伊莉雅，一只可爱的 loli，其实实际年龄是 18 吧（好象），虽然说开始作为敌对的敌人出现，但是对父亲切嗣的思念和自己没有血缘关系的弟弟的关爱，还是唤醒了她的善良，其中在第 8 天可以单独带她回家，对于自己父亲所居住的家，父亲的味道，长久以来对父亲的思念，伊莉雅流下了眼泪，这是伤心父亲不在的泪水还是能到父亲的住所而欣喜的泪水就不得而知，但是这个时候就有想把她带回家的冲动了-_-。之后失去了 servant 的她住到了狼家，那段时光太欢乐了，一起去商店街买食物，一起回家，狼也希望一直和这个象自己妹妹的女孩生活下去，小 loli 蹦出的一句"士郎だって判ってるでしょ？ぜんぶを選ぶことはできない。助けられるのは一人だけなんだって"令人摸不到头，这也是为之后的结局埋下的伏笔吧，在使用了最后的投影行将消失的时候，伊莉雅为了救狼牺牲了自己，"士狼，你之前说过，哥哥帮妹妹是理所当然的，现在姐姐帮助弟弟也是这样吧！"最后，白色的妖精消失在少年的眼前。。。。。。这线实在是让人玩的心情沉重，为了自己所爱之人放弃自己的信念和理想，狼，

你是好样的= =

fate 的配角也是剧情非常重要的组成部分，这里来说下对几个主要配角的感想



ギルガメッシュ

ギルガメッシュ，凛给他的外号金皮卡= =，两条路线的最终 boss，他一出场就被他的高傲所震到，这个家伙一定是 last boss 吧，世界上最古老的王、背负了全世界的器量、作为王的高傲与高贵，拥有最强的 servant 的称号（好象是蘑菇自己说的），强大的王之财宝，还有那无与伦比的无法数值化的天地乖離す開闢の星，照设定上来说是次元斩一类的- -，在 fate 线对 saber 更是有着异忽寻常的执着，最后虽然被 saber 击败，作为王，被击败是不可原谅的，但是他的那句，“saber，我原谅你，因为得不到的才是最美的”完全显示出了作为王的气量，后两条先金批卡实在是自找的，完全的轻敌，对于狼的固有结界不屑一顾，连铠甲都不穿，最后被主角 power 打败，HF 更是被黑泥给吞了



言峰綺礼

天生的缺陷者，没有感情，对于别人所谓的幸福不知为何物，作为第 4 次的 master 与切嗣战斗到最后，个人体术非常强劲，能勉强跟上切嗣的 3 倍速，对于切嗣的执着大概能比上金闪闪对 saber 吧，切嗣是少有的能燃起他热情的男人吧- -，在第 4 次败北后当上了教会的监督者，在 3 条线中都是作为事实的陈述者登场，他回透露片段的咨询，引导别人踏上错误的思考也就是說,他沒说谎,但也没全部说出，顶多就是隐瞒部分事实,然后让别人自己踏上错误的思路，简单来说欺诈师，对麻婆豆腐有着不同一般的热情，让自己能感受到辣？所以得到了麻婆神父的外号，在 fate 和 HF 线作为最终 boss 登场，fate 线很莫名的挂了，大概是被 1/3 倍速吓到了- -，被狼很莫名的方式打倒了。。。。。。在 HF 线才显示出真正实力，从 8 楼抱着 loli 跳下，时速 50km 在森林里奔跑，身为人类与英灵暗殺者的对决，还成功使其撤退，最后为了让黑暗诞生和狼决战，对于已经半英灵的狼来说也敌不过他，要不是时间到了，狼早挂了吧- -。。。。。。



ランサー

怎么说呢- -历代枪兵结局都很悲惨啊，难道幸运太低来着，这次的枪兵是 celt 神话出身的大英雄クー・フーリン，他是决不违背誓言的耿直汉子,面對无情命运的齿轮,太耿直的人注定惨死。对枪兵的第一印象，很会刷帅，无论 UBW 与红 A 一战，还是 fate 与 saber 一战，比杀不能杀死的句撤退，这不就要帅，喜欢上这个角色还是 ubw 里，对于想要侵犯凛的 2 爷一拳抽飞，master 命令杀死凛不服从，被下了自杀的令咒，但是坚守要守护那个女人的信念让他在失去心脏的情况下还给了麻婆致命一击，第 2 次抽飞某 2 爷，那句"所谓的英灵啊，是不需要第 2 次的生命"实在是太帅了，总的来说给枪哥来句评语，枪就是枪!就算折断了也还是是直的!

其余的 rider，caster 在 F/SN 的戏份并不多，主要的都是在 F/HA 里，人物实在很多，配角就说这么多了。

武器





武器

众多的武器也是本篇的一大亮点，各个英灵所拥有的武器，能力，都是被 fans 所津津乐道的。最

先让我想吐槽的是アサシン的ザバーニーヤ，这个其实可以翻成无想转生吧，恩，变北斗神拳了，拳士狼，你，已经死了= =。。。。。。众多宝居里最出彩就数英雄王的天地乖離す開闢の星（エヌマ・エリシュ）和呆毛王的全て遠き理想郷（アヴァロン），一个是能切断空间的对空间宝具（吐槽下，那后裔如果加入的话，他的宝具不就是对行星宝具了- -），另外个就象名字一样，理想乡，阻断一切到达理想乡的攻击，最后金闪闪就是被这个给干掉的，还有架空英灵佐々木小次郎的剑技，完全是靠自己的剑来达到宝具程度的燕返し，完全搞清武器的出处和能力也是一种乐趣= =



其他

2006 年一月的动画版怎么说呢- -，人物是漂亮了，但是这剧情走的，主线是 fate 线，其中还不断穿插其他两线的内容还有一堆原创，实在是不怎么样，要我说型月泥把 UBW 做成剧场版，HF 作成 OVA 好类（茶）。2005 年 10 发售了 fate/hollow ataraxia，相比 SN 剧情实在是很欢乐~~~06 底发售了 fate/zero 的小说，说的是切嗣的故事，大家可以跟深的了解前回圣杯战争的来龙去脉和第 5 次里相关人物的背景~~~相关的还有同人游戏 BMW，囊括了 TY 的大多数游戏角色，是类似于机战的战旗类游戏，有爱的可以下来玩，我要第 4 部啊~~~敲碗~~~C74 快出第 4 部啊，继续敲~~~~~

寂静岭归乡官方日记翻译（Elle 和 Wheeler）

李其

寂静岭归乡，不像制作人说的那样，跟 2 代有什么可比的，我感觉和电影版更像一些。剧情还算不错，虽然前半大部分都太慢了。四大家族跟红蝶很像。最失望的是三角头本来有很深的历史背景，在本作中完全是个跑龙套的。剧情比较浅，最后一章全盘说出，像电影。

结局也是我不满意的地方。既然制作人总是提起 2 代，那就和 2 代比一比。2 代的 4 个结局都与 James 的行为选择和心理倾向有直接的关系，详见此贴：http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=761168，那么 5 代的结局有些莫名其妙。比如他爸爸把 Alex 淹死的结局，Alex 变成三角头的结局等，都解释不过来。感觉像是硬充数的。

难度方面掌握了小刀 4 连击基本过关没问题了。

电锯很难用。

音乐还是很赞。

总之对其期望不大，反而觉得还不错没有失望。故事方面我觉得比 3，4 代要好一些。和 0 代持平。不如 1 代。更不如 2 代了。

寂静岭不像生化危机。生化可以全世界跑，出几代都不累，各主人公又都联系，像个连续剧。寂静岭就那么一个地方，即使一开始不在寂静岭，早晚也会回去，场景太单一。虽然零系列也是一代一个仪式，但是可以不必在一个地图里转悠了。真不敢想象寂静岭该如何发展下去。

关于官方日记，有位仁兄已经把 Alex 的日记翻译过了（地址请看 http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=999121&fpage=1 作者是 A9VG 的 winter0127），因此我翻一下剩下两位的日记，女主角 Elle 和警察局 Wheele。总的来说这三个人的日记并没有很出彩的地方。信息量也不多。印象深刻的就是男女主角谈恋爱的那段了。

这篇原创感想加翻译文章我只发在 A9VG（李其），游侠（chip-lee）和电玩巴士（chiplee）三个地方了。

Elle 日记翻译

蓝色字体是我自己控制不住加上的感触。红色字体是我觉得原文比较重要的地方。翻译的很一般，见谅。

9 月 4 日

今天开始写日记，看看这里发生了啥。如果我表现的爱牢骚，坏脾气，笨笨，烦人，古怪，吓人或者小题大做，那么我先提前道歉了！

又是一天这个熊样的！我妈几乎不和我说话，也就比平时多 5 个字。老爸整天把自己锁在寝室里。看来他找到了处理生活的方式：闭上眼，假装没人看得到他。我倒是希望真有这么简单。

但是我嘛，的确有新事了。我终于弄了台古董电脑用于图书馆的工作了！看看我打字如何？还能打大写字哦！

读这篇文章的人（为什么读？）可能会问这个女孩是谁？为啥要关心呢？恩。。。我是个女孩子啊（缠人者请走开，我周围的怪事够多了）。我叫 Elle，我住在世界上最小的地方：Shepherds Glen 牧羊谷。

没听说过？真是吃惊。

从你家旁没走过的路开始走，开车 100 里，再转向一条没有名字的土路，再走一天。。。你还是找不到的。

那么图书馆的电脑有啥了不起的？（是的我还是很兴奋！）这个。。。这里的一切要么是破的要么就是比我还要老的。。。所以说找到一台电脑，当我打字时能有字母出现在是屏幕上，算得上是现代科技的奇迹了！

对不起，没完没了了（我该把这个缺点加进之前的单子里）。我可以继续聊下去一千小时，不过下一次就没啥说的了。

接下来你自己该怎么办呢？

9 月 5 日

我回来了!

不用集体鼓掌了。。。

我也不清楚我为啥回来？上次只是想测试下电脑，的确成功了。电脑还在等着我呢。他是我正式的新好朋友了！

要是有个人给你说他把电脑当最好的朋友，你会说他疯了。我也这样觉得。知己难求嘛。

还有谁想了解我生命中另一件激动的事情？

好的。我起床后发现没人在家。外面依然是美丽的大雾。冰箱里只有半杯苹果汁和一瓶芥末。真的不骗你。我给我妈留了张纸条在门上：嘿！咱能不能买点吃的啊？这屋里还有需要营养的活人那！她应该能看到！

然后我去 SOLAR 店（最好的香辣炸货），很好，他们还在营业。珍妮（老板）很可怜饥饿的我。不过其他时候她一直很古怪，她一直问我妈的事，问她在忙什么。就好像我一直和她在一起似的。我赶紧给她糊弄过去了。

然后我拖着我的大屁股到了图书馆写这篇日记。

以上就是我的一天。希望你的一天能够更充实些。不要忘了告诉我哦。

9 月 6 日

你知道今早在我门上发现了啥？昨天我给我妈贴在冰箱上的纸条，上面还有 20 美元。

懒惰啊。不过至少她注意到了。

9 月 7 日

几天前我有了个主意：从今天起，每天早上跑上 20 来分钟。我太懒了，干等着啥事会发生。(and to be honest, chili fries five days a week are taking their toll 不会翻译).

所以今天一大早我就起床跑步了。看到一件特好玩的事。市长，我看到市长在他家门口晕倒了。周围没有人！我在想该拍一张，不过太卑鄙了，是吧？我过去查看下他，他完全无知觉，闻起来像一瓶酒。我找了个棍子捅了捅他是否还活着。还活着。他真惨。我可从没这样烂醉过。

说实在的，怪不得周围变得如此地狱一般。变态市长烂醉睡在自家草坪上，就像一个高中新生派对后没法回家一样。真是尴尬。

Alex 一定会觉得很好玩。可惜他不在这里。

9 月 8 日

今晨很奇怪：我妈来我屋里叫醒我，问我挺好的吗。哼！哼？这个女人几个月都不和我说话，现在她竟然对我的状况感兴趣了？

于是我问她，你呢？

她没觉得好笑。她从没觉得我说或做的事好笑过。一直都这样。

我也不知道咋了。我和我妈以前一直是朋友。不是说逛商场的那种朋友，至少她像有个女儿的妈妈。

9 月 10 日

真无聊。我去了 SOLAR 店，加了更多的辣椒，没有点同样的东西。哈哈！

路过学校，空荡荡，体育场的门也锁上了。我溜了进去。没人的时候真恐怖。我看了看 Alex 的橱子。他那总是有很多粘纸，不过大概都被擦掉了。好像他从未在那似的。我是希望那里能有些他的东西好让我保留着。
然后我一个人在那感觉真恐怖，而且我好像听到楼上教室里有人说话，于是我赶快逃跑了，也没见一个人。

这几天无聊的我会招来麻烦的。

9 月 11 日

聊聊前几次说到的叫 Alex 的男生。我知道你们急于得到我私人生活的消息。

好吧。强迫我。

Alex 是我的校友（显而易见）。一开始入学时他完全忽视了我，这点我很生气，因为我和他这么熟他却表现的从来没见过我似的。但是我们又开始交往了。那几年他常来我家，因为他爹总是工作，他妈也根本不关心他在哪。搞笑的是我妈竟然突然和他说话，就好像多么关心他似的。（游戏中法官就对 Alex 说，只有你和我女儿不信我们的教义，估计是说的太多了吧呵呵）那段日子真是太棒了。暑假时我们俩整天在外面玩。毕业后，他下了班就在我家呆着。我没记得他妈打电话或者到这找他，不过无所谓，反正没有人关心我们俩。

（Alex 真的很可怜，作为贡品的他虽然死路一条，但是父母仍然爱他，为了忍下心来，父母只有选择假装忽略他，让他恨父母，哎）

我不确定此时此刻我想谈此事。我保证只是今天这样。

9 月 12 日

好吧，我想整理下我所有的思绪，关于事情都为我而变的那天。所以我回顾了下，排序，好让我别唠唠叨叨的（我平时就这样，是的我知道！）。

恩，那年夏天我和 Alex 玩得很尽兴，不拉不拉不拉。夏天后镇上举行盛大的年度排队，没想到我们住的小镇也有好玩的事啊！每个人都在那。我和我妈忙着弄水中靶椅，Alex 则当宠物乐园的保安，就是确保小动物不伤到小孩啦。

然后，之后的一整个礼拜，Alex 没打电话也没来。真奇怪。于是我去他家找他。没人给我开门，但是我能听到他妈妈在哭。我就敲啊敲啊的，我觉得事情不好了。他爸爸出来给我说，Alex 走了。Alex 走了？他能去哪里？我能看出来，他爸爸很生气。我问他 Alex 没事吧他说没事。然后就对我关上了门。我不知道怎么了。我继续敲门，他爸爸说让我走不要再找他们了。

我回家去告诉我妈，但是她也不见了，我爸和我妹也不见了。我回到我屋去睡觉希望醒来后一切都恢复原样。（这段讲的是 Alex 不小心让弟弟淹死，情绪失控被父母送进医院，躲过一命，但是其他三家的孩子都白死了，仪式失败，组织开始大规模绑架并折磨小镇居民）。

几年过去了，我依然不能原谅 Alex 不辞而别。那时候起我的生活就开始沉沦了。再也没有任何人能给我和 Alex 说话的感觉。这里的人都没有前途。我和 Alex 不管说什么都能说几个小时。

最终，我可以跟你说话了。你在听着吗？

9 月 14 日

嗨。我忘了上次发帖是啥时候了。感觉有一阵子了吧，可能是我脑中的表乱套了。也许我需要开始在日历上一天一天的划去日子了吧，就像某人在荒岛旁沉船一样。

女士们先生们，问候一下我们的小题大做女士 Elle 吧！

今天很糟糕。我去 SOLAR 做日常购物，竟然关门了！也看不到珍妮。我会时常回去看看她回来没有。我们怎么吃饭啊！

9 月 15 日

好了，开始吓死我了。昨天我见到珍妮在大家上闲逛。她哪儿也没去，只是站在她的店门口。我上前跟她说话，但是我变成隐身人了。她就那样看着我。我问她你没事吧。她问我看到她丈夫没。她变得真的很古怪，一遍遍的问我。

我不知道该怎么做，于是走到马路对面，防着她不要做什么傻事，比如撞向卡车之类的。

一小时后她走进店里关上门消失在黑暗中。我过去敲门但她没出来。我好像听到有叫喊声不过一下就没了。

我回家进卧室关上门。我不知道妈妈去了哪里，所以我就一直呆在屋里。我太害怕了都不敢去图书

馆写这篇日记。但是我知道你也一定觉得害怕！所以我是为你写的。

可能明天外星人会降临把我带走。可能是吧。那就好了。

9 月 16 日

我想试着把电脑带出图书馆带回家这样就可以在家不出门了。

是的，事情就是这么恐怖了。一天街上也没人，大雾散不去。甚至是鲁尼先生，那个经营旅游景点的人（奇怪这几个月我们都没有搞什么旅游），他平时一直在这，现在却走了，留下空空的摊位。

我都不知道来这里还安全不，但是我会再来的。现在我要去找我妈了。

9 月 17 日

今早我妈在做早餐。是的你没看错，她在做鸡蛋猪肉的早餐。我真是兴奋！

我们坐在那里就像两只猪一样吃饭，说了很多事情。我谈到了 Alex，说我很想念他，我妈说她也很想他，希望他能在这里陪我不让我这么孤单。她知道我的朋友们要么去大学了要么打包离开这个小镇了，我能看出来她很担心周围的这些人把店铺关门，但她让我不要担心。我说我出门有些害怕。她让我小心。她陪着我走到图书馆确保我的安全。

我仍然认为，她是为了我而装作不害怕。我想这一点才让她是我的母亲的。

9 月 22 日

我认为母亲否认事实。很明显这些人根本不是离开这个小镇的。他们是失踪的。那种"没人知道他们发生了什么"的失踪。

还记得么？珍妮在寻找她的丈夫。今天我又看到她了，她手里拿着许多她丈夫的寻人启示。以前我以为他只是离开了她（去找别的女人之类的因为她真的很烦），但是她真的不知道他在哪里！她没有听说过也没有再看到他。不像是他开车离开，因为车还在。

我觉得她真可怜，于是我拿走了一些启示帮她到处张贴。也许我们该做更多的寻人启示了。

9 月 27 日

我妈看到我又在张贴寻人启示了。她正要去办公室，拿走了一些，准备上班前帮我贴一些。

一些我不认识的人路过时也给我了一些他们自己的寻人启示。图书馆的以前的同事克林特也过来印了很多启示。我们觉得人手不够了，于是去了警察局。副警长 Wheeler 自己在那里，本应该保护市民的他，感觉像是在赶我们走。我们给他看了看这些寻人启示，他说我们会处理的。是吗。

今晨来自湖上的大雾让小镇啥也看不见了，于是克林特把我送到了图书馆。我真的是费了很大功夫发出这份日子，以免有什么不测风云。

9 月 29 日

克林特和我复印寻人启示后陪我出去了一下。我们去了趟最爱的副警长那，他看起来真的很烦，因为这一周我们去找他太多次数了。他以为我们该怎么做？他到底在做什么？要不是电话那头也是他，我早就拨打 911 了。我该叫军队来。但是我该怎么说呢？

现在要是 Alex 在就好了。有时我很容易的就要抓狂，但是 Alex 是最冷静的。我不能再想有可能他也失踪了，因为我无法处理我生命中任何一人失踪的想法。

10 月 5 日

克林特走了。他今早没来图书馆，于是我去他家，他家没有锁，我不想进去但是必须进去。看不到他。什么也没留，什么也没碰过。我去找别家帮忙，但是都没有人。也许他只是打包离开了。我在想我们也应该离开了。

我回家后妈妈在家。我给她说了克林特的事，我说我们也该走了，离开这个小镇。她说这是我们的家，我们能去哪？我们争论了一会，但是说服不了他。我本可以自己走，但是放不下她。我回到图书馆看看克林特是否回来了，但是没有。

我知道副警长还在。明天我去找他，他最好帮助我。

10 月 6 日

不错。副警长 Wheeler 比我想象的男人。我今天去了警察局，和他谈了很长时间。结果他比我知道的更多，他给我看了下失踪人员报告，他说会尽全力找寻每一个人。根据他所说，这些失踪人员有一个共同点：没有原因没有预警的失踪。

我告诉他克林特也失踪了，他加入了这个名字。他说我不该独自一人出来了，但是肯定我还会照做，所以给了我一些警用对讲机之类的，很酷，我要每隔几小时就向他报道一次，如果有异样发生的话。

不幸的是周围都是异样！我得去 Alex 他家看看他妈妈是否安全。

10 月 7 日

今天我看到 Alex 他妈妈了。自从 Alex 走后我就没再见过她。我肯定她最近没有出过家门。食物不多了，于是我去了肉食店，虽然一年前就关门了但是我想应该还有些罐头吧。

我知道偷窃犯罪，但是现在是危机时刻，你也会这样的。我闯了进去。不要告诉我妈，我可不想让她拿书砸我。

这里真臭。不过找到一些好东西。早想到这里就好了。我尽可能多拿了一些。我存在图书馆里一些。

10 月 8 日

我告诉 Alex 她妈我会大约每周下午来一次看看她。她只是点点头。我本想问问她关于 Alex 或者周围的这些事，不过我想这些事已经给她太大负担了。我都不知道她是否关心（或者知道）我在这里，不过我想我来看看她确认她没事是对的。

Wheeler 和我又看了一些失踪人口报告，我把一些新名单换到公告板上去。我不知道会不会有人来看不过我会继续贴下去的。

Wheeler 有一些"有趣的"主意：他已经把这些东西发到网上去了。我不知道行不行不过我想值得一试。

而我则要注意不要惹上麻烦。妈妈大半天都在办公室里，我想她也有自己的麻烦。

10 月 9 日

我不再回家了。今天早上我发誓绝对有个人在我家里。我不知道他在哪但是我知道我没有疯。我尽可能拿走了我的东西逃出了我家。我给我妈留了纸条，告诉她我会找她的。

也许是我的头脑超负荷了。我给 Wheeler 说我将在图书馆待着等待这件事情结束，他可以去找我。我得躲一阵子了。今天我大概没法去找 Alex 的母亲了，我很害怕出门。大雾到处都有，我面前 10 尺之外都看不到。

10 月 10 日

我悄悄溜进妈妈在镇大厅里的办公室，我见她正在分类处理一摞文件。她看起来很担心，让我回家。很显然我是很害怕，但我不想让她认为我处理不了眼前的事。我给她装酷，告诉她今晚我回家。

10 月 11 日

尽管城镇了无生气，我却很繁忙。

首先我去了 Wheeler 办公室。他一人在那想法和行为很古怪。我想对于我还是个大活人他一定很开心。（虽然我不知道我还能活多久）

他说他晚上坐在屋顶看到些奇怪的事。他听起来很害怕。他没告诉我到底看到了什么，只是说有很多阴影中的动物。真好。这是啥意思？我给他做了些午饭，一起出去一会，再听他的另一些理论。他疯狂的认为手机一直开着会有人听到我们说话。好吧。。。

最后我回家了。见到了妈妈，她正要出门的。她要去费其医生那，我想医生可能不舒服，我妈担心他。我告诉他一定要小心。天已经黑了。我告诉她 Wheeler 说过的夜晚的动物。她说她一会回来。我想她没有把 Wheeler 的话放在心上。

希望她没事。

10 月 12 日

今早醒来时，我意识到昨晚没见我妈回来。她是去费其医生那的。我赶快跑出去结果看到她和我爸在睡觉。这么久了这是第一次觉得很安全。

这种安全感只维持了一分钟。窗外依然是大雾。但是并不像平日早晨的雾。这次整个城镇都被灰色的雾弥漫。

我给 Wheeler 通话，他让我不要出门。不要去找他。有些不好的事情在外面。他这样说的。

但是你知道，我不会呆在家里。我出去逛了逛看看是否有人需要我帮忙。如果 Wheeler 害怕的东西在外面，也许有人需要去一个安全的地方呆着。我大声叫嚷，但是没人回应。我去了寻人启示榜那，确认一下是否有事。

回图书馆时，我听到雾里有声音。我赶快跑了。有多快跑多快。我锁上门，堵住门。我看不到有谁在跟踪我，但是这个雾实在很恐怖很浓，有可能就在我身后我都不知道。

俗话说好奇害死猫我想是对的。但是猫有九命但是我只有一个。

10 月 13 日

我在图书馆过的夜。副警长 Wheeler 一大早给我通话，他听着很绝望。他把自己关在了警察局。这个小镇里只有他能帮我但是我却不能去找他。他问我见到什么人了么。我说我只见过我妈，她要去找费其医生。

不知道该干啥了。在这呆着？至少我能发布出去信息并且有人能够看得到。

但是也有可能外面有人需要我。昨晚我能听到各种怪声音。不知道。也可能是我脑袋里的。可能在做梦。

为什么梦不到好事情呢？

10 月 15 日

不知道我还能写多少。今早醒来时电脑关着（在这呆了很多晚了，我需要洗澡）。我吓坏了以为电脑坏了。不过折腾了 10 分钟后又好了。不过屏幕花了，一直闪。我想换个屏幕，不过是电脑本身坏了。我打字非常慢，确保都打得出来。

我觉得呆在图书馆也不安全了，昨晚窗外的噪音特别大，好像它们想进来似的。今天我查看周围有没有被破坏时，发现一个东西把我屎尿都吓出来了。是克林特的眼镜，整洁的放在桌子上。我绝对确定之前那里没有眼镜的。我不知道这意味着什么，但是我不想再呆在这里了。

读这篇日记的人，如果你能来这里，我会在警察局里。如果找不到我，那么唯一能找到我的是 Wheeler 副警长。

如果你也找不到他，那赶快走吧。

Wheeler 日记翻译

9 月 10 日

张开眼睛！张开眼睛，你会看到周围到底都发生了什么。

现在，想想这个：69 到 72 年间有 6 次登陆月球。接下来的三十年，我们有了笔记本电脑，信用卡大小的手机，DNA 测试，但是我们却没再返回过月球。要是没有证据，你怎么会认为我们登录过月球？现在不行了，之前怎么可能行呢？

9 月 11 日

我不会告诉你们我是谁，我可不想惹上头生气。上头规定，不得私自用电脑。这台电脑只能用于工作。但是我比他更懂得如何用这玩意。我会不留痕迹的。我得确定要是我想换个好工作，我得有个不错的介绍人。如果我能找到他的话。

所以现在我能说的是，我知道些事情。你可能知道也可能不知道。不管怎样，我不负责让你相信你听到的全是谎言。我的职责是让你质疑你所听到的一切。

只有这样我才能真正的了解周围发生的这一切。

9 月 12 日

我上司想去买交通用相机，用于逮捕超速者？对了。

要是相机能拍下犯罪的那一刻的照片，为什么要日日夜夜开着拍摄呢？

大多数人不理解。他们认为，抓拍到就逮捕到。但是这些相机，他们一直盯着你呢。

所以，记得盯住这些相机。

9 月 13 日

你从图书馆借书看么？

嘿，不要理解错，读书有益。事实上，政府高兴你们读书。他们也想知道你在读什么书。

所以记住，每张图书馆的卡片都是提供给 FBI 的信息，让他们知道你读了什么书。

可能是马克吐温的《费恩历险记》，也可能是希特勒的《我的奋斗》，你认为哪一本书他们会感兴趣？我想他们会直接敲你门告诉你。

9 月 15 日

我定了些密码软件，可以让我隐藏在线状态。这样我可以告诉你更多我的信息。我该很担心吗？我在自由国度可以畅所欲言对吧？

给你条有趣的信息。你有手机是吧。当然了，每个人都有。你知道当你说话时信息会传送到信息塔，再传到卫星上，再返回到另一个信息塔上，最后传到和你说话的那个人的手机上。你想过没有那些信息就这样在空气中传播？会不会被别人听到呢？

你肯定说当然了，你知道。我是不会在手机里说私人的事情。你还能怎样？

那么我告诉你，你关机的时候，仍然能听到你的声音，你怎么想？好好看看你手机上的麦克。你认为他关掉了么？为什么关机时电池依然耗电？肯定不是电子表仍然在走的原因，我告诉你。

9 月 16 日

我觉得自己像个罪犯（真是讽刺，我的工作是什么）。

今天我下班晚一些，把软件装进去了。隐藏了文件，让我匿名上网并销毁我在网上留下的痕迹。我上司是不会知道的了。

话说回来，最近老板都不在，我感觉自己都是主子了。不过这正是他雇用我的原因啊。局长不在，当然由我这个副局长掌控了。

现在你知道咯，我是副警长。这是个小城镇，我也不想让这个警察局和我的个人感想联系在一起，关于外面的事情。要考虑公众形象的。当我带上警徽，枪上膛，带着对讲机，我就是副警长 Wheeler。制服后面是个有任务的人。我要让人们知道我所知道的，看到我所看到的。相信我，我住的地方，我全都看到了。

今天到这了。记住带上反光的墨镜，不要让 ATM 机上的摄像头拍下你。

一定记得监视他们。

9 月 17 日

今天我没时间给你讲生命的奇迹，我要讲在这个小镇的生活。

旅游册上写着：来牧羊谷放松一下吧。这本是让大家来度假。但是如果我说，来这个灰雾蒙蒙的牧羊谷放松一下吧，没人会答理你，每家大门后都有秘密，谁还会来啊？

我已经很长时间没见有人来旅游了。这里的人也不友善了。

没什么奇怪的。每个小镇都有自己的秘密。

9 月 18 日

我记得当我刚上任时，警长告诉我牧羊谷里你永远不必给手枪装子弹。

但是当警长消失了没有再回来，是时候该给手枪装子弹了，孩子。

9 月 19 日

以前我都不是这样想的。我和其他人一样，是无神论者。但是我来到这里后，这几年里看到的怪事比别人一生中的还要多。我开始想外面也会有和我一样的人，问问题的人。

如果我不能搞清楚外面发生了什么，也许别人可以。我要是说铃铛什么的，请给我说线。我需要帮助。自己一人在这很孤单。

9 月 20 日

雷达上有新东西，跟你谈一下，他叫化学痕迹。头脑中有一计划闪现时，留下了凝结痕迹。化学痕迹不一样，停留时间长，散发到空气中，让天空阴起来。通常出现的是十字形样式。全世界里看到的都已经记录下来了。

为什么我会说这件事呢，因为这个故事里的天气。这个城镇太阴暗了，我都记不起上次看到太阳是啥时候了。是不是这个原因让这里的天空阴暗呢？如果是，那么谁是幕后人呢？

当然，通常会怀疑政府，北约，联合国，制药业，石油公司，等等。但是他们想干啥？为什么要在这里？

9 月 21 日

说到谁是幕后，你应该意识到是谁主宰外面的世界。我们都认为我们的世界是民主的，我们选举我们的领袖。权力来自于人民。当然了，如果说这些人民是那 325 个一年秘密的见一次的人民。

我说的是三边委员会。由世界上最富有最有权势的人在 70 年代成立的。他们才是真正做主的人。

认为我是编造的？很多顶级政治家都是或者曾经是这个委员会的成员，包括我们的总统们。想知道是谁吗？自己查查，你会很吃惊的。

9 月 22 日

我不敢说我的上司不会再回来了，但我绝对不会拿钱赌这事。他早就知道这里有事情。也许他知道的太多被关起来了。说到这，这个警察局也不安全了。不管是谁再看这篇文章，如果不想让我泄露秘密的，肯定也不会想让我出去。我准备把这个地方封闭起来。

我觉得我很幸运，因为我并不知道外面发生了什么，所以我是安全的。

9 月 23 日

我说的太早了，这里没人会安全的。本来这里人很多，但我发现人们已经开始失踪了。失踪人口报告越来越多，但是只有我一人在这，我一个人能干什么？

我说过很久之前就没有人过来旅游了，镇上也没有新面孔了。这是真的。但是我总觉得某人在这里。总是看不到他们，因为他们消失得很快。镇上有些人是本不该在这的。

我给警察局换了新锁。开始了。

9 月 24 日

关于化学痕迹，我又学了一些。有一理论是，撒到空气中的是氧化铁小分子，能进入人的身体并对人下毒。问题是，政府为什么要这样做？

有种说法是，政府造成了全球变暖，释放这些分子到空气中折射加热大气层的阳光。我很相信。但我觉得应判定什么造成了全球变暖有罪。是个人都知道排放的二氧化碳是会把地球变成植物园的。嘿，至少我们能种兰花。

9 月 25 日

今天我决定去找本镇的领导人班子，上司不在，他们都忽略了我。要救这个小镇，必须得有人听我的啊。

我去了法官的办公室，空无一人。好像很久没人在那了。我也去了医生的办公室，我发誓我听到里面有人，但是我敲门也没人过来。于是我去市长的家，发现了一件极其奇怪的怪事：

他家的藤条都被砍掉了。他家拥有一块地，几十年来都是在为了造酒而种葡萄的。有人在整块地里走了一遍，把所有的藤条全部砍断。等一下，在土地边缘，有一人在土地上写下：不要再看我。

9 月 26 日

你知道吗，罗斯福预先知道珍珠港被袭的。他几年来一直想让美国参战，但是人们不愿意。所以当他知道日本计划袭击珍珠港时，所以他尽全力阻止。他确定了袭击时没有航母在港口上。他需要袭击来临的更彻底些，好激怒百姓让美国参战，但同时又不能让所有船队被毁。

我感觉现在这个小镇也是同样情况。必须得发生大事件才能让居民清醒。我们得动员群众。但是我一个人做不来。我只不过是一个人。

9 月 28 日

当人们谈论林肯被刺杀的阴谋时，总会联系到肯尼迪刺杀事件。他俩的副总统都是叫约翰逊，他们的名字都是 7 个字母，等等。拜托，这不算啥的。下面才是真的事情。

林肯被刺几年后，他的儿子罗伯特不小心从站台掉到车轨上。Edwin Booth 救了他。他是 John

Wilkes Booth 的兄弟。罗伯特的命被杀他父亲的人的兄弟救了。真是个小世界。

林肯的妻子疯了。你能怪她吗？她的三个儿子和丈夫都死了。判刑时她的儿子带她去法庭。悲伤可以让人疯狂。我亲眼见过的。看到这，你可能以为我也疯了。但其实我可能是这个小镇上唯一没疯的人。

9 月 28 日

好消息：小镇上一个叫 Elle 的女孩和我一样想弄清事情真相。她在到处张贴寻人启示，于是我告诉她贴在警局外的公告栏上。说不定会有帮助呢。

比起我来，她更没有头绪，不知道这里发生了什么。不过能和一个人说话已经很好了。我看不出她是否在听我说话。这些年轻人啊，根本没有注意广度。

但是我能看出，她是名斗士。她有动力。

9 月 29 日

今天继续加固门。雾越来越浓。有时走路时，我能听到雾里有人跟着我。我停他们也停。可能是回声。也可能不是。

我用 Elle 带来的食物堵住门。我从家里带来些衣服和生活用品。我最近是不会再回去了。

9 月 30 日

事情变得越来越糟。大多数时间我出去一个人也看不到。我知道还有活人在这。我能听到他们小声说话。

晚上我就在房顶，看不到星星，天太阴暗了。我能听到晚上有东西在街上。像是动物。真糟糕。我没有说谎。这里绝对有问题。

10 月 6 日

现在我常去屋顶。我想巡视街道，但出去又不安全。我让 Elle 不要出来但是她肯定不会听我的。她想当侦探。我告诉她那是我的工作，我都不会愚蠢到出门去。

我给她一个对讲机，让她一有空就像我报道，让我知道她没事。我还告诉她要是她过来找我，先给我通话告诉我。我可不想一听到外面有声音就用散弹枪往门上轰一个大洞然后出去发现是她。

10 月 7 日

我的因特网也出问题了。有时候没法上网了。要是不能联系到外界，我该怎么办啊。大家有谁能告诉我。外面的人们没有人能告诉我吗？

我开始了就不能停下。我一直在查找这个小镇的历史，找到一些有意思的事，但是都没有用。我有理论，主意，可能性，但是没人和我讨论。连 Elle 都不愿意听我说话。

我希望有人能给我指点方向。

10 月 12 日

我决定了。把我关在警局。呆在这里用脑子总比出去找一些我看都看不到的东西打仗好。锁门之前我最后做的一件事是从镇中心带回来很多关于牧羊谷的书。我会忙碌一阵子的了。

10 月 14 日

又没法上网了。很奇怪。有人不想让我发帖子是吧。我找到了什么？也许我离事实真相越来越近。或者有人不想让我呼救。真恐怖。为什么有人会在乎我？我只是个筋疲力尽的老副警长。该死，他们认为我会干啥？

至少对讲机还工作。Elle 做的不错，一直和我报道。她还在外面，张贴寻人启示，抱着一线希望。但是这也过不了多久的。没有人会一直抱着希望的。

10 月 15 日

网断了。一会上线一会掉线。不知道这篇文章还能否发出去。有人或有东西要孤立我。他们不想让你们知道我说了什么。恩，也许他们能让我闭嘴，但是不能让你们也闭嘴的。

这就是我给你们留下的。从中学着点，因为你也可能会遭遇同样的事情。睁开眼看看周围发生了什么。不管是谁做的，都有可能对你们的城市也这样做。小心。不要相信那些有权势的人，当他们给你说一切都会 OK 时。因为不会 OK 的。

全文完。

大神？大神！

dualshock

这是一个已经倒闭的工作室花了三年时间开发的游戏。
这是一个玩家态度比较两极分化的游戏。
这是一个叫好不叫座的游戏。
对我而言，这个游戏的素质，正如它的名字：大神。

2006 年出的游戏，2008 年底才来写点什么，已经太晚了，网上已不乏满篇溢美测评，各位看官想必也视觉疲劳。

那就算是写来自娱自乐吧。木有办法，我玩游戏很慢，又是个死心眼儿，总要把一个游戏打得差不多了才进行下一个。PS2 买来将近两年，也只通了十几个游戏。很少在网上长篇大论打字说某某游戏好，就连战神那样让我无比过瘾的大作，也是通了就通了，而大神，总想为之写点什么。

玩家们很挑剔，他们会因为画面，或者声优，或者系统，或者什么什么的不足，而放弃一个游戏，而我则是一个受虐狂，游戏里只要有一个方面让我满意，我就可以忍受其它的非人类的设定而将它进行下去。

因此，对于大神，有的人嫌画面差，有的人嫌声音难听，有的人嫌剧情冗长。但是我第一次看到大神的宣传视频时，我就决定了这个游戏非玩不可。三维水墨，太让人耳目一新了，奔跑中的天照脚下生出的花草，殴打妖怪时闪现的汉字，因为这个画面，所以就算其它的设定一塌糊涂，我也照样玩，所以我也义无反顾接受了开篇 N 分钟的冗长剧情，以及游戏中大段大段的对白。

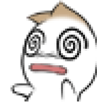
一周目对白不能跳过，这是死心眼儿的日本人做游戏的通病，四叶草自然不例外，也许他们更希望玩家能够用心体会游戏，但是他们应该知道能够死心眼儿地体会游戏的人已经不多了。

是的，大神的剧情说穿了很俗套，也是打败大魔王，拯救地球，维护世界和平的套路，但是大神确实是要用心去体会的，那无处不在的小幽默，那赏心悦目的花咲特效，那沁人心脾的背景音乐，那毫不做作的感人剧情。从来没有一个游戏能有这样长的剧情时还能有这样高的完成度，当然也因为我玩过的游戏少。大神里的出场人物很多，但是每一个角色都是有血有肉，有自己的喜怒哀乐，就连一向没有脾气的商人，在大神里都有自己的性格，这一点就算鸿篇巨制的最终幻想都没有做到。游戏里唯一比较郁闷的应该就是常暗の皇了，露脸时间短，没有任何对白，没有脾气，和九尾狐八歧大蛇等老板相比实在相形见拙。

神州平原上的花咲冲散了整个平原的诅咒，玩到这里，就再也放不下这个游戏了。天照带着打败大魔王，拯救地球，维护世界和平的重任，跑遍了整个世界（其实也就是倭国那小小的地方）去寻找 13 笔神，帮助所有善良的人们，当然，也会搞点恶作剧。晚上冲着房子狂吼，房主会跳出来打狗；狗叫会把一些小动物吓得跳起来；和アガタの森里交换妖怪牙的商人的第一次对话；满嘴外语的阴阳师；沉船里女神官出现时天照和一寸的视线所指，都实在让人捧腹，笑过之余也不得不赞叹四叶草做游戏的认真态度。

好的剧情，需要好的音乐相衬。最最喜欢塞芽开花时，冲走周围的瘴气，那种赏心悦目的效果，配上清新无比的音乐，一直到西安京那一次通天彻地的大净化，让人看了实在过瘾。打败老板后冲着月亮的一声长啸（按一寸的说法，你那一声著名的嚎叫），也非常让人振奋。

与八歧大蛇第一次的战斗之前，酿酒娘子相信古今无双大贱士素鸣会来救自己，为了不给村人添麻烦，决意独自进入月亮洞窟，天照将她驮着往洞窟奔跑，此时的背景音乐《クシナダを乗せて》，无比的悲壮，无比的热血，我听的时候湿了，为了多听一会儿不惜拿全村人的性命作赌注在神州平原上乱跑，后来才知道 100 年前的神木村还会出现这段音乐...... 

天照和阴阳师进入大和方舟，然则只有上天选中的人才可进入，一寸和天照挥泪告别，多么感伤的场景，然而最后阴阳师抓起天照的前爪跳起了舞，我彻底被四叶草打败了。 

天照所有的行善，似乎都是在为最后的决战作铺垫。天照被常暗の皇暗算，失去所有神力成了一只普通的白狼，此时一寸的声音响起，将天照大神的形象传到了全世界，而所有天照帮助过的人们，对神的感谢也传到了天照的耳朵里，人们开始祈祷（多像打败魔人布欧的元气弹啊），力量开始回归天照体内，终于，霞光显现，100 年前那个拯救了世界的天照大神白野威又回来了！
我湿了，真的，他喵的我最受不了这样的情节，FF4 最终决战前那煽情的祈祷也让我湿了。

然而好景不长，待到常暗の皇翘辫子，阴阳师居然——开着飞碟来了，四叶草实在太狠了，大起大落的情绪伤身体啊。 

因为要蹲工地，只能提前将大神通关，花了 61 个小时，都还有很多东西没有搜集到，这个游戏，不将全部隐藏要素打出来决不罢休。

关于大神那十多万份的销量，以及四叶草的枯萎，我没有资格说什么，因为我自己玩的都是刻盘，等闲下来之后，一定要收一张正版的大神，不为了什么堂皇的理由，只是想要感谢四叶草，在这个快餐时代，依然能够三年磨一剑认真打造一件艺术品。我天朝一个星期就能开发一款"耗资千万，囊括古今"的网游，而且是从策划到公测，相比之下四叶草那帮人真是死脑筋。

最后顺便多一句嘴，很多爱国青年嘲笑倭国的天照大神是一只狗这样的设定，并油然生出一种优越感。而我觉得这样的设定也挺合理，游戏里的天照是只白狼，或者说狗也可以吧，以狗对人类的忠诚，守护人类并不是天方夜谭，大神本尊白野威，剧情里出现三次，结局都是为保护别人而牺牲，真是命运多桀。英文里狗的单词倒过来就是神，劳动人民幻想出了神，是希望保护自己，而不是只食烟火不问世事。

——还玩大神？
——还玩大神！

逃れられない恐怖——かまいたちの夜（镰鼬之夜/恐怖惊魂夜）系列总结

d_aniki

本人与恐怖惊魂夜系列之间的故事（全是废话，如果闲得要死就看看吧……）

如果你以为我是恐怖惊魂夜系列的资深饭丝，那么我要告诉你："You are fooled（你被耍了）"。对于本系列，本人实际上所知甚少。第一次接触本系列，已经是 03 年的夏天。当时正值暑假，闲极无聊之中，顺手在小摊上买了一本电软。回家之后也懒得翻杂志，便先抽出附赠 VCD 看了看。只见屏幕上突然出现了一片大海，以及几个通体如大海一般透蓝的人物。之后是实景拍摄的 op，脸上毫无血色的小孩与身穿红色和服的女人以蒙太奇的方式一一闪过，背景音乐诡异而尖锐。记得那年夏天上海出奇的热，可我当时直接就是一身冷汗。艳阳之下能让人如坠冰窟，也许这就是真正的恐怖吧。



通过上面的介绍，我知道了这个蓝人游戏（鼓楼某 JS 的原话）叫做かまいたちの夜 2（镰鼬之夜/恐怖惊魂夜 2）。本人当时还没有 PS2，便找来 GBA 上的 1 代复刻版玩了玩。很惭愧的说，本人连 GBA 都没有，用的是 PC 上的模拟器……可惜我当时的日语水平奇差，很多地方都完全看不懂，粗粗通了主线情节之后便丢在一边了。不久之后靠兼职挣了些钱，第一件事情就是购入了属于自己的 PS2。而购入 PS2 之后，第一件事情就是寻找那个曾经带给我夏日冰窖般震撼的游戏——恐怖惊魂夜 2。然而令我没有想到的是，跑遍整个鼓楼，问了几十家 JS，居然连听说过这个游戏的都寥寥无几，最后自然是一无所获。后来在 emule 上发现了下载地址，执着地挂了一个月，速度却始终稳定在 1k/s 以下。有道是天道酬勤，此时终有高人相告：东洋有神器，其名曰 share。借此神器，我当天就下完了恐怖惊魂夜 2，然而自此以后为神器邪光所染，至今不可自拔。此乃后话，略过不提……

06 年夏天，3 代终于千呼万唤始出来，为系列画上了一个句号。作为系列的"堂堂完结"，3 代有创新，也有退步，终究是不能让所有人感到满意。天下没有不散的宴席，一个系列的完结总会伴随着几分伤感。现在就让我带着这份迟来的伤感，为心目中的本系列做一个总结。当然，这个系列的特点决定玩家需要具备一定的日文水平和阅读能力，本人水平有限，错误之处请多多指正。

系列各代作品概况（转自 wiki，错了不怨我）			
	かまいたちの夜	かまいたちの夜 2 監獄島のわらべ唄	かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相
类别	Soundnovel	Soundnovel	Soundnovel
开发元	Chunsoft	Chunsoft	Chunsoft
机种	SFC/PS/GBA/PC/手机	PS2/PSP	PS2
发卖元	Chunsoft	Chunsoft/SEGA	SEGA
发卖日	94 年 11 月 25 日/99 年 12 月 3 日/02 年 6 月 28 日/02 年 7 月 1 日/04 年 1 月 30 日	02 年 7 月 18 日/06 年 5 月 25 日	06 年 7 月 27 日
贩卖数	120w	40w	?

系列各代分类评测（纯个人臆断，胡评胡有理）
系列前后三代可以说是各有所长，每人也都有自己心目中的最佳作品。下面我就对各代做个纵向的对比评测，决出本人心中的系列最高作，当然主要也是为了对系列进行一个总结。1 代以本人玩过的 GBA 复刻版为准，2 代和 3 代都以 PS2 版为准。评测依据完全是个人的主观好恶，欢迎拍砖，我自岿然不动......

评测标准一：事发地点
本项分值：10 分
在这类推理作品中，我们永远可以听到一个词"閉じ込められた"。中文一般翻译成"被封闭起来"，或是"与外界隔绝了"。无论是《金田一》、《柯南》、《人形草纸》等大卖漫画，还是近期发卖的《雨格子之馆》之类的推理游戏，一个与外界保持封闭的案发现场都是必不可少的。通常情况下，杀人案发生后的流程一般为：发现者一声响彻云霄的尖叫，冷静下来之后打电话报警，于是 110 闪着红蓝光飞驰而来，现场被隔离，有关人员录口供云云。可是这样一来，我们这些 IQ200 而且 RP∞总能亲身经历杀人过程的主人公们可就没有用武之地鸟。柯南小朋友只好去参加小学组足球赛，而左近也得乖乖专注于弘扬日本传统艺术的本职工作当中，那可是绝对不行的。所以神通广大的作者们一定要千方百计地设定出各种千奇百怪的情况，让事件发生时当事者们跑不掉，警察们又进不来，真是应了《围城》里的一句话：外面的人想进去，里面的人却想出来。这样苛刻的条件设定自然会有些牵强，至于能不能让人接受，就要看作者的本事了。



《恐怖惊魂夜》系列也不例外，前后三代的事发地点都由于种种原因与世隔绝，电话线也惨遭人为破坏。对于手机这种推理游戏的大敌，对付的手段自然是"服务圈外，没有信号"。上海曾经奖励那些发现手机信号盲点的用户，看来日本没有这政策，要不然运营商早就倒闭了......

1 代	**事发地点：シュプール旅店**	**评分：7**	**理由：中规中矩**



作为系列开端的 1 代，事发地点的设置也比较保守。一个普普通通的小旅店，地处信州的旅游景点，但离滑雪场有一定的距离。这样的设定大概是出于以下几点考虑：

1.来到旅店的人有充分而自然的理由。作为系列的开山之作，这是必不可少的。

2.由于位置偏僻，旅店人气有限，正好把案件的相关者限定在一个合适的数目之内。

3.暴风雪是造成旅店与世隔绝的原因，因此旅店的位置就变得很关键。如果离滑雪场太近，穷极跳

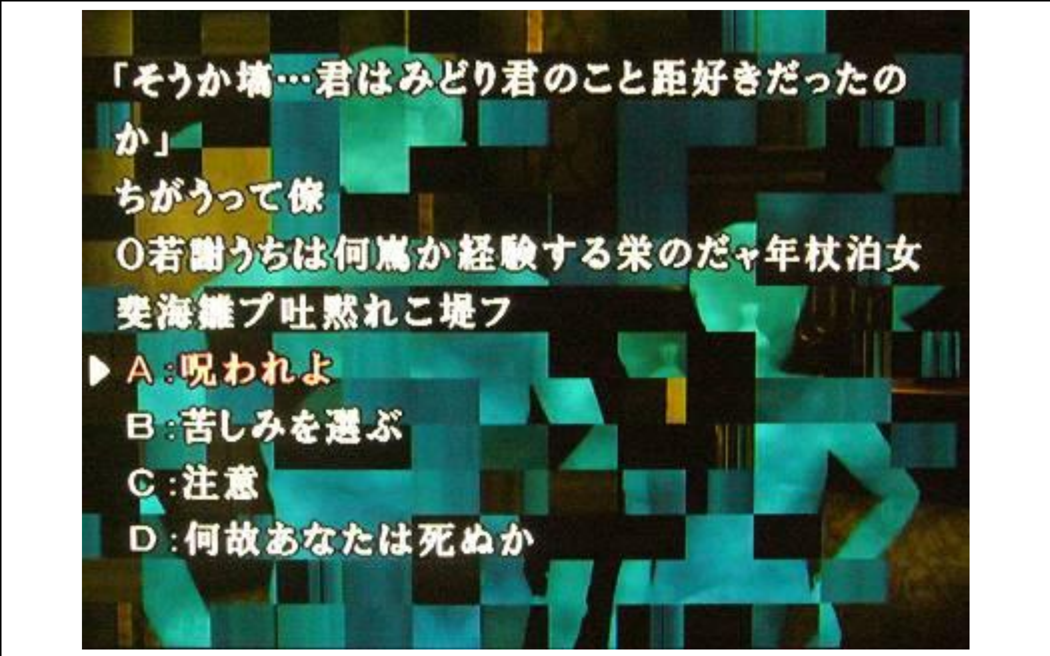
<table>
<tr><td colspan="4">墙的当事人们说不定努努力就爬出去了。什么？如果整个滑雪场都与外界失去联系了呢？拜托，那样的话肯定就上新闻联播啦，解放军叔叔们也要出动了，你还以为在演《大逃杀》啊……</td></tr>
<tr><td colspan="4">1 代的事发地点设置中规中矩，比较自然，也没有出彩之处。给个 7 分，算是及格。</td></tr>
<tr><th>2 代</th><th>事发地点：三日月岛</th><th>评分：9</th><th>理由：神思妙想</th></tr>
<tr><td colspan="4">2 代中我孙子开始拒绝平庸，不但把自己的大名堂而皇之地放进了游戏，而且在事发地点上也进行了异乎寻常的安排。暴风，无人岛，这都没有什么，貌似在《凉宫》中也出现过（当然凉宫是恶搞我们的"異議あり"成步堂君……可惜逆转 4 里成步堂君堕落了，不过还是大期待……不好意思，跑题了）。然而这暴风不是一般的暴风，而是五十年一度的镰鼬之夜，这无人岛也不是一般的无人岛，而是三日月岛。岛的形状由于暴风的影响从三日月形变成了圆环形，于是当事人们被封闭起来，这样的设定真是让人拍案叫绝。而三日月馆作为三日月岛的雏形，同样也可以由三日月形变成圆环形，更是绝上加绝的奇思妙想。当然，由于 2 代继承了 1 代的人物设定，区区一纸邀请函便解决了待宰羔羊们来到屠宰场的理由问题，也是借了 1 代的方便。很多系列的 2 代都是系列最高作，自然不全是巧合。</td></tr>
<tr><td colspan="4">2 代的事发地点设置如同天外飞仙，超出常人想象，绝对是本作的亮点。给出 9 分，也不为过。</td></tr>
<tr><th>3 代</th><th>事发地点：三日月馆</th><th>评分：5</th><th>理由：缺乏新意</th></tr>
</table>



三代继承了 2 代的地点设置，不免让人感到失望。也许是 2 代的定位太高，难以超过，索性就沿用下来。但连地下水道这种细小之处也未能有所创新，总是显得缺乏诚意。镰鼬之夜是五十年一度，没有办法复制，就干脆复制了雏形化的三日月馆变形。于是午夜十二点大水奔流而入的场景，便早已在我们的预料之中了，真是有些索然无味。壁炉的设定也很难说是精妙，一直没人注意反倒是有些奇怪。当然，由于完全沿用了 2 代的设定，其他方面我们也很难再有更多的评价。但对于游戏来说，没有评价就意味着失败，就像对于偶像如果没有新闻就意味着死亡一样。

5 分，不及格，3 代的地点设置只能得到这样的分数。缺乏创新必然走向衰落，这是游戏界的铁律。

评测标准二：进行方式			
本项分值：10 分			
以前有朋友看我在掌机上玩《逆转裁判》，三分钟后他便忍耐不住说："X（我很多朋友的惯用发语词，有些地方写作卄）！这 XX（我很多朋友的惯用形容词，有些地方写作 SB）游戏有啥好玩的，你不就在那儿玩命按一个键么！？"我只好囧囧地回答："这游戏还是可以调查的，有个叫恐怖惊魂夜的游戏才是从头到尾就按一个键......"（谜之音：2 代有一个地方是可以调查的哦，你忘了吧！？——啊，不好意思，真忘了......）			
1 代	**进行方式：加入フローチャート机能**	**评分：6**	**理由：一目了然**
选择肢——结局——新选择肢——新结局，是曾经兴盛一时的电子音像小说的基本进行方式。恐怖惊魂夜 1 代当然也不例外。PS 和 GBA 复刻版中加入了フローチャート機能，对于玩家来说是非常方便的设定。这里以 GBA 版本为准，6 分及格，应该比较合适。			
2 代	**进行方式：加入文本移动机能**	**评分：5**	**理由：随心所欲**
2 代在进行方式上变化不大，只是加入了一些贴心的设定。在フローチャート机能的基础上，2 代在阅读状态下可以通过上下键自由移动文本，确实是个不起眼但非常实用的改进。另外，2 代大量采用了一种设定，即：一周目屏蔽掉一些选择肢，在通关（达成"完"）之后再自动恢复。这样玩家就可以在一周目时尽量避免因为选错选项而造成的剧透，同时还能在二周目后再次回味整个事件的发展。"一着错成千古恨"，大家对这句话应该有了更深刻的认识吧。			



看到上面的图了么？这并不是我的 PS2 中了病毒（PS2 有病毒么？），也不是有什么 H 内容特意加了码。没错，这就是金のしおり入手之后随机出现的 RP 事件......据说这种 XX 画面一共有四种，全都出现过之后就再也看不到了。我孙子等人也许认为这是特别恩赐的捏他，可不好意思，本人看不懂，也一点儿也不喜欢。我孙子在 2 代的一个支线剧情中曾经抱怨做游戏和写小说的痛苦，我在这里也要抱怨一下：你做游戏了不起呀！还不是我们花钱买你的游戏啊！（当然，我好像没花钱，对不起......）

哼，让本人不爽，给你 5 分不及格......瓦卡卡卡卡......

3 代	进行方式：多人模式，互动进行	评分：**10**	理由：大胆创新

3 代采用了全新的游戏进行方式——多主人公模式。这让我联想到一部个人非常喜欢的电影「運命じゃない人」，国内一般翻译成"遇人不熟"——至于遇人不熟是什么意思，对不起，你问我，我问

谁……电影中也是分别以四个主人公的主观视角进行，故事步步展开，直到最后一刻才真相大白。确实是部不错的片子，在这里推荐一下（对不起，跑题了）。玩惯了前两代的玩家刚接触 3 代时可能会有些不知所措，但习惯了之后就能逐渐体会到其脱胎换骨的变化。一个人的行动可以影响到其它人的行动，互动，自由度，这些近期非常流行的概念其实也可以这样实现。
至于四个主人公的选择问题，本人是有些怨言的——美女呢，美女去哪里了？难道就没有人能理解一下我们玩家的心理么……当然，满分 10 分还是要给的。

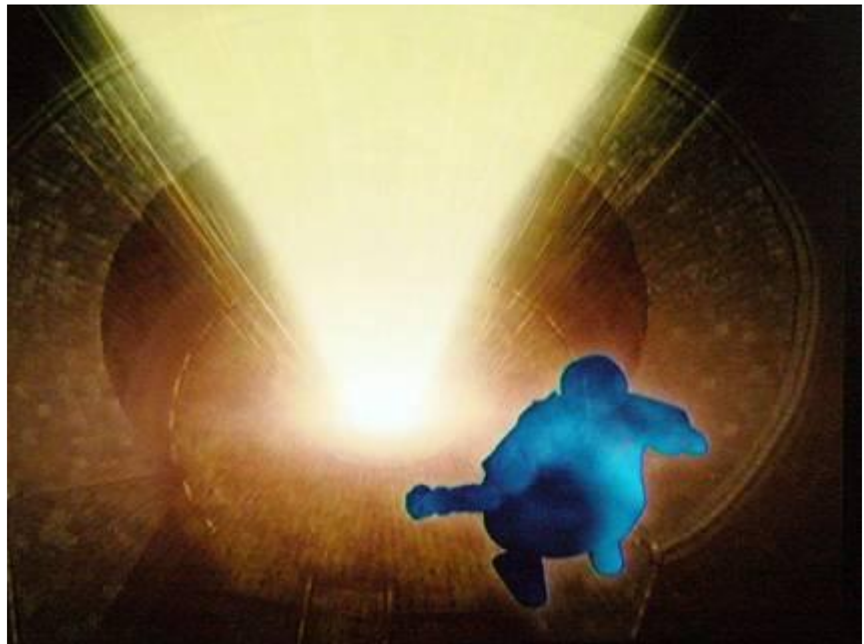
评测标准三：主线剧本			
本项分值：20 分			
主线剧本自然是《恐怖惊魂夜》系列的重中之重，每代作品评价如何，主线情节的优劣要占很大的比重。而在另一方面，主线剧本所受限制又比较多。作为作品的核心，势必要求正统，某些荒诞搞笑的东西肯定是加不进去的。续作的主线情节又要保持与前作的呼应和逻辑上的统一，要做得出彩其实很不容易。			
1 代	**主线剧本：殺人事件編**	**评分：12**	**理由：过于简单**
1 代主线剧情显然太短，过于简单。IQ 很高或直感敏锐的玩家甚至可以在十分钟内得到完美结局（当然如果你属于以上两种情况，那么我还是建议你去赌马或买彩票，呆在家里玩游戏有些浪费了……）。不过另一方面，这个剧本看上去非常自然，没有什么生硬牵强的地方，对于推理作品来说其实是很不容易的。（谜之音：不要指桑骂槐，你说哪个生硬牵强？……我没说柯南，也没说金田一，我什么都没说……）			
简单而自然，还是 1 代不温不火的风格。给出 12 分，算是及格，毕竟对主线剧本应该有更高的要求。			
2 代	**主线剧本：わらべ唄篇**	**评分：14**	**理由：传统推理**



密室、連続殺人、見立て、Dying Message，这些词我们实在太熟悉了。没错，2 代就是这样一个非常传统的推理案件。当然，谁都得承认这个故事设计得非常精巧，一波三折，慑人心魄。最后对海啸的描写也算是一种地理知识的科普教材，如果全世界都玩过这个游戏的话，前几年的南亚大海啸就不会死那么多人了。然而，过多的巧合是这类作品不可避免的通病。第一个杀人事件正好与儿歌雷同，对不起，这纯属偶然……所以大家知道我上面的生硬牵强是说哪个了吧……

很经典的故事，各种推理和恐怖元素齐全。给出 14 分，系列在进步。

3 代	**主线剧本：真相篇**	**评分：18**	**理由：狭处求生**



3 代的主线剧本作为前代作品的延续，能让人有眼前一亮的感觉，的确实属不易。换钥匙和换房间这两处构思，几乎已经达到了推理作品的最高峰。在发挥余地相当小的情况下，故事的发展仍然可以做到合情合理却又出人意料，让人不得不佩服我孙子的创作功力。当然，香山章最后的情节为许

多人所诟病，毕竟系列饭丝一般还不能接受超现实的主线剧情设置。这里我想大家不如宽容一点，就把那一段当成是香山在假死状态下做的一场噩梦吧。
难度系数高，最后得分就高。18 分，18 分，18 分，去掉一个最高分，去掉一个最低分，选手的最终得分是：18 分……（谜之音：你烦不烦啊？我说：电视上全是这么烦的，干吗光说我啊？）。

<table>
<tr><th colspan="4">评测标准四：支线剧本</th></tr>
<tr><th colspan="4">本项分值：20 分</th></tr>
<tr><td colspan="4">相比于主线剧本，支线剧本的自由度就大多了。幽默恶搞，荒诞离奇，再习惯性地加一点 H 元素，支线情节一直是系列的亮点。然而，3 代几乎完全舍弃了支线剧本的设置，成为了这部系列完结之作受人诟病最多的地方。</td></tr>
<tr><th>1 代</th><th>支线剧本：スパイ編，悪霊編，釜井達の夜編，遭難編，Ｏの喜劇編，暗号編，不思議のペンション編</th><th>评分：14</th><th>理由：离奇曲折，压倒主线</th></tr>
<tr><td colspan="4">スパイ編和悪霊編是 1 代最重要的两个支线剧本，在故事的精彩程度上，显然已经超出了过于简单的主线。</td></tr>
<tr><td colspan="4">スパイ編是一个现实而精彩的故事。在这个故事中，旅店变成了间谍们相互斗法的战场，我们的真理也被我孙子无情地改造成了一名特工人员。暴力，血腥，情色，飙车，不要怀疑，你看到的就是一部日本乡村版的 007。最后的结局有些出人意料，无奈与悲凉之余也透出一丝温馨。</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">悪霊編讲述的是真理去世的母亲因为怨恨而变成恶灵附在真理身上的故事。听上去似乎没什么，不过 YY 一下，真理从头到尾一直全裸身体在半空中飘来飘去的样子……Oh，Yeah~ 暴力，血腥，玄怪，悲情，H 元素，在这个支线剧情里一个都没有少。真理在浴室洗掉满身鲜血的情景在所有玩家心中都留下了深刻的印象，因此 1 代的同人电影「かまいたちの夜（恐怖惊魂夜，内山理名主演，还是可以一看的）」中也仿效了这一场景。</td></tr>
<tr><td colspan="4">1 代的支线情节十分出彩，但本身也有明显的缺陷。几个主要支线都令人有似曾相识之感，用一个词来概括就是〝公式化〞。给出 14 分，算是对系列开端的鼓励。</td></tr>
</table>

2 代	**支线剧本：底蟲村篇，陰陽篇，サイキック篇，ぼくの青春篇，ぼくの恋愛篇，官能篇，わらび唄篇，妄想篇，洞窟探検篇，惨殺篇**	**评分：20**	**理由：超级内涵，系列巅峰**

在整个恐怖惊魂夜系列中，2 代支线底虫篇是本人最喜欢的一个剧本。恐怖、奇幻、哲理、真爱、悬念和逆转，所有精彩元素都在这个剧本中得以统一展现。

身长一米的蜘蛛，神出鬼没的僵尸，三日月馆被蜘蛛网充斥，覆盖全岛的植物竟然是巨虫背上的触须......令人窒息的恐怖，不用多说。

长生不死的仙果，高度智能的蜘蛛，流行的奇幻元素在本剧本中被发挥到了极致。奇幻而不奇怪，难以置信却又言之有理，不得不佩服我孙子的想象力。

仅仅是恐怖和奇幻，就和某些流行网络小说没有什么分别。本编中关于人生的深刻哲理，甚至上升到了宗教的境界，使得剧本提升了一个高度。《红楼梦》中写道：西方宝树唤婆娑，上结着长生果。看过本剧本就知道：所谓长生不死仙果满山，只不过是人间地狱......。

悬念与逆转，是本剧本最让人乍舌称奇的地方。谁是朋友，谁是敌人，在最后关头出现了 180 度的大逆转。然而这还不算完，最后真理化蝶一幕，更是出乎所有人的预料。想不到，真是想不到......



众多奇思妙想相映生辉，使得剧本在临近结尾时有一种贯穿天地的大气，让人联想到伊藤润二的某些长篇恐怖漫画。上图是篠崎全裸身体阻挡在常世之虫身前的情景，这是多么壮美的一幕啊……（谜之音：不就是偷学 EVA 么，有什么了不起……）

在系列所有剧本中，阴阳编可以算得上是最血腥最恶心的一个了（请无视没有内涵的惨杀编，谢谢）。邪教，宫司，生贄，确实很像零系列——本人同样非常有爱的一个系列。然而过多的血腥场面实在不对本人的胃口，剧情的设置也显得过于直白。不过，这个剧本的背景音乐却非常出彩，三味线 BGM 配水没幻象一景，是整个系列中场景描绘的最高峰。

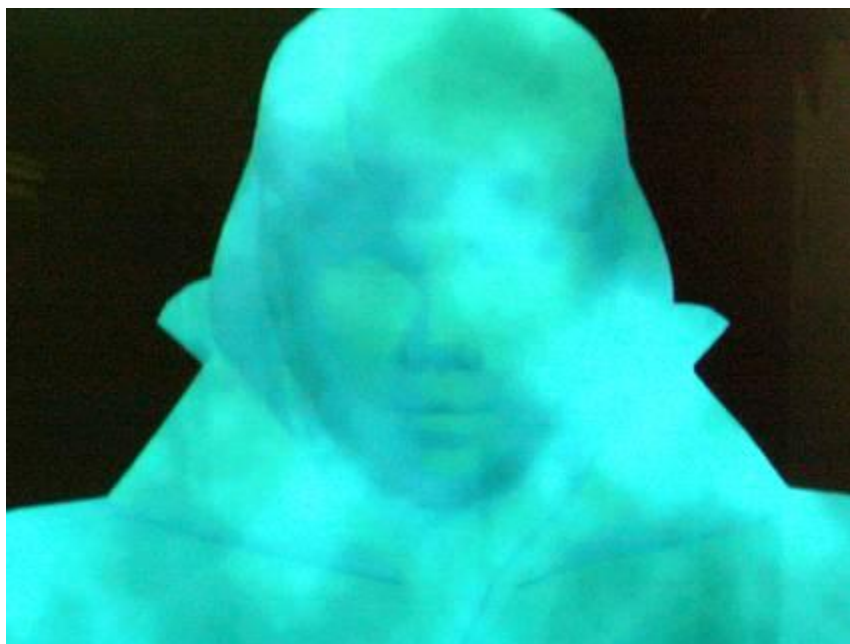
サイキック编，又让人联想到了凉宫……不错，这就是一个如假包换的超能力大战剧本。总体来说，剧本的情节设置还算差强人意，最后的场景也可以说的上异常宏大。只不过就像剧本中说到的一样，“透視にテレポートじゃ、ミステリファンは納得しないでしょうね（透视啊瞬移什么的，侦探迷们大概不会认同吧）”。

妄想编看上去荒诞离奇不知所云，实际却不然。第一，本剧本可以算是“シュプール杀人事件的真相”，思路与恐怖惊魂夜的电影大致相同。另外，本编倾诉了很多普通人内心最深处的不满与怨念，故事中五扇大门的背后，其实就是我们心灵的反面。

码了这么多字，看得出来我对 2 代支线剧本的爱了吧。20 分，没什么好说的……

3 代	**支线剧本：番外编，END079**	**评分：1**	**理由：敷衍了事，毫无诚意**

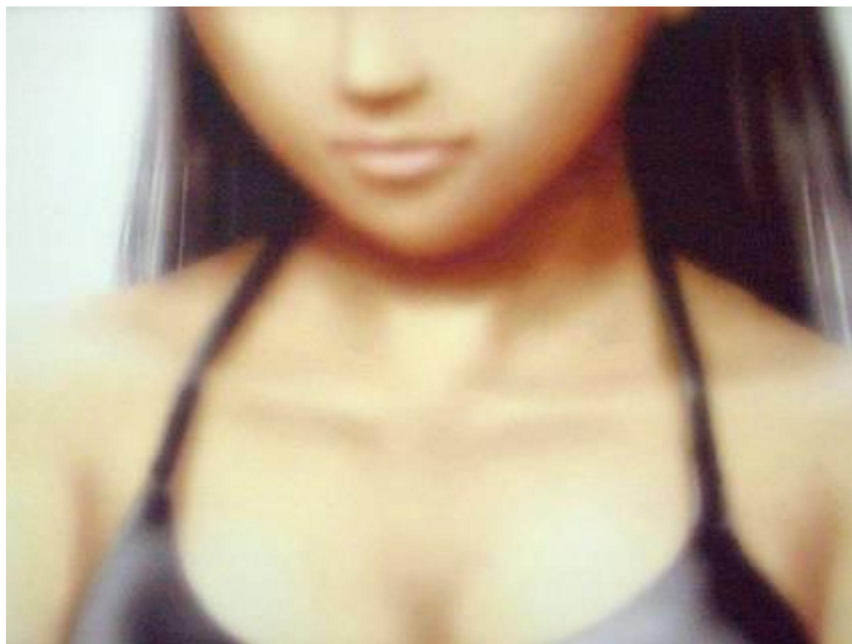
番外编是 3 代唯一的正式支线剧情。但由于性质原因，实在不好计入评分，还是放到后面的 H 情节部分吧。（嗨，这位同学，不要忙着往后翻嘛，中间还是有很多精彩内容的……）



点击结局列表中的 END079，会进入一个冗长的特别部分，勉强可以算作一个支线剧情。这个支线和启子章的其它部分一样，散发着浓重的 les 色彩......更让人不爽的是，一旦进入这个部分，玩家就不可以快速前进和后退了——耐着性子看完它吧，以后就没得看了......

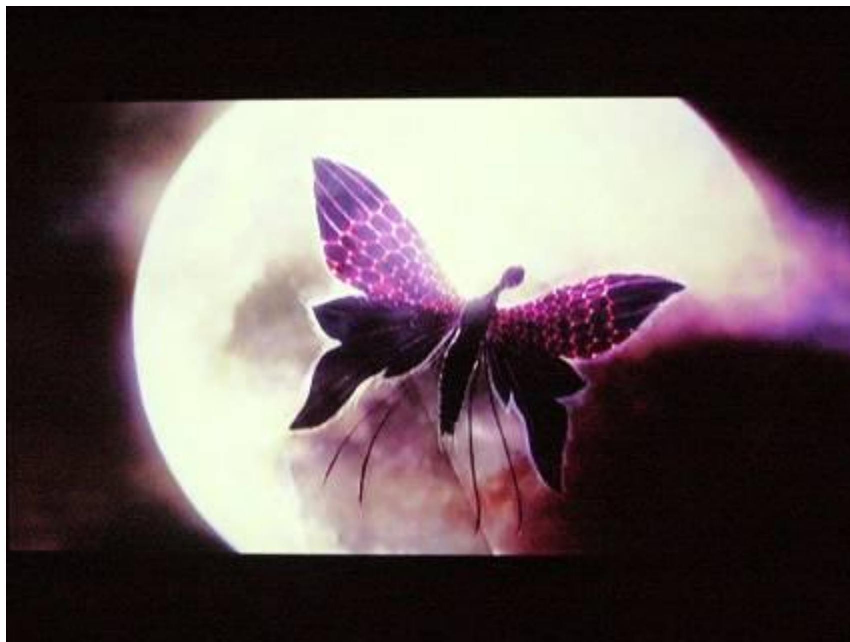
1 分！哼！我可不是这么好打发的......当然，新的游戏方式可能对支线剧本的设置构成了一定的影响，但这般敷衍了事——问题很严重，本人很生气......

评测标准五：画面效果			
本项分值：**10** 分			
实景照片背景和蓝色透明人设是贯穿《恐怖惊魂夜》系列的两大特点，在众多同类作品中也绝对算得上独特。至于为什么这项的分值只有 10 分——对不起，本人一向无视画质。			
1 代	**画面效果：残杀照片**	**评分：7**	**理由：极度血腥，少儿不宜**

			
1 代最开始玩的是 GBA 复刻版，背景图片的尺寸和质量都有限，我几乎没有意识到那其实是实景。直到 X3 发卖之后，重玩了里面附带的 1 代主线，才真切感受到了实景照片给人带来的视觉冲击。对于血腥场景的表现，1 代显然最为淋漓尽致。18 禁可不是说着玩的，小朋友看了绝对是要做噩梦的哦......			
本人一向只喜欢恐怖，不喜欢血腥。给出 7 分，支持一下在长野的冰天雪地中进行实景拍摄的工作人员吧。			
2 代	**画面效果：唯美至上**	**评分：9**	**理由：机能进步，真实感受**
			
现在说"PS2 强大的机能"云云，一定会让人笑掉大牙。然而曾几何时，这句话是很多玩家的口头禅。系列 2 代就曾经给我们带来过这种感受。蓝色人设立体化，背景更加细致，让人有身临其境的感觉。岛上多处背景都称得上是风景如画，夕阳，远山，星空，无不体现了对唯美的追求。诡异			

的 op 能在第一分钟抓住玩家的心，也是系列实景拍摄的一个巅峰。另一方面，剧情中的实景人物照片相对于 1 代减少了一些（没错，我指的就是那种最血腥的……），取而代之的是上图这样的 XX 图（透 YY 的水着版真理）。			
梦幻开场，唯美图像，风景如画，YY 无敌。9 分，真是对我的胃口……			
3 代	**画面效果：原地踏步**	**评分：6**	**理由：残缺不全，毫无内涵**
大概因为 2 代已将 PS2 的强大机能发挥到了极致，3 代的画面几乎没有什么明显的进步。（你没有看错，我就是仍然活在上个世纪的化石级人物——新时代的主机饭们，华丽地嘲笑我吧……）实景 op 的消失和照片的大幅削减，只能说是制作方缺乏诚意。即时演算相对于 2 代明显增多，蓝色人物的立体感也有一定程度的加强，不过玩家显然有更高的要求。			
Chunsoft 经费吃紧？算了，还是给个及格吧，做人要厚道……			

评测标准六：背景音乐			
本项分值：10 分			
对于电子音像小说来说，背景音乐其实非常重要。游戏类别叫サウンドノベル(Soundnovel)，绝对不是没有道理的。舒缓适当，张弛有度，配合剧情的发展，是 BGM 好坏的关键。恐怖场景一出，音乐陡然突兀起来，会有让人毛骨悚然的效果。而情节比较平静的时候，音乐也要轻松平缓才好。最近玩同类游戏《雨格子之馆》，游戏的素质还不错，但音乐过于单调，缺少变化，让人听起来十分难受。			
1 代	**背景音乐：系列奠基**	**评分：9**	**理由：舒缓有度**
1 代的几处 BGM 在整个恐怖惊魂夜系列中得到了沿用，成为了系列的一个标志。比如香山的出场乐，轻快而又带有关西风格，很好地配合了大叔搞笑的性格。推理 BGM，紧张但又不会让人感到烦躁，度把握得非常好。最后高潮部分激昂的旋律，以及恶灵篇透与真理相拥时的音乐，都让人有热血沸腾的感觉。			
没有给出满分 10 分，是因为 GBA 版的音质确实有限，也算是一点小小的遗憾了。			
2 代	**背景音乐：继承发展**	**评分：8**	**理由：偶露峥嵘**
2 代继承了 1 代大部分的背景音乐，保持了系列的一贯性，让人感到非常亲切。			



另外几处出彩的原创音乐也让人印象深刻。首先当然是 op 诡异哀怨的音乐，底虫篇开头还有一段真人演唱的歌谣，是系列中少见的人声。底虫篇结束前たんたんたんたんたん的 BGM（请不要联想到唐僧，谢谢）异常焦躁不安，很好地预示了最后出人意料的结局。真理化蝶之后那段旋律是绝对的神乐，绝对的神乐。阴阳篇中节奏急促让人精神几欲崩溃的三味线演奏，可能是 2 代 BGM 的最高峰。结尾处僵尸横行一片喘息，也令人过耳不忘。超能力篇中真理被碎尸时惊心动魄的歌剧 BGM，透说出自己身世时的小提琴独奏，以及三日月馆被红炎摧毁时平静的音乐，综合起来形成了一种厚重的气氛，很适合剧本的主题。惨杀篇结尾的音乐非常悦耳，搭配超级变态的剧情，让人有一种非同寻常的违和感。

2 代原创音乐夹杂在 1 代的主旋律下，可以说是偶露峥嵘。给出 8 分，不温不火。

3 代	**背景音乐：？？？？**	**评分：6**	**理由：想不起来**

3 代的背景音乐？想不起来，完全没有印象。重玩了一遍，发现很多场景的 BGM 都几乎是静音……仔细听听？貌似有些细微的节奏，断断续续，还是不知所谓。尽管《琵琶行》中有道是"水泉冷涩弦疑绝，凝绝不通声暂歇。别有幽愁暗恨生，此时无声胜有声"，但总是无声可就倒退到默片时代了。

此外，启子章中类似于旋转木马的背景音乐，还是给人留下了几许印象。俊夫章食堂推理部分的西部风情吉他演奏，虽然与场景不太相称，仍算得上是 3 代最好听的 BGM。

天啊，3 代的分好低。继续厚道，及格及格……

对比评测结果（当当当当，隆重推出，尽请无视）

	かまいたちの夜	かまいたちの夜 2 監獄島のわらべ唄	かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相
事发地点	7	9	5
进行方式	6	5	10
主线剧	12	14	18

本			
支线剧本	14	20	1
画面效果	7	9	6
背景音乐	9	8	6
总分	55	65	46

系列其他特色（有准 XX 内容，好孩子请自重）
恐怖惊魂夜系列还有些一贯的特点，在每代作品中都有意无意地出现，大概是我孙子个人的趣味吧（不少还是恶趣味……）。下面就列出几种，只作为余兴，就不参与评分了。

各种食物
我孙子显然对各种食物非常着迷，果然食色性也，一样都少不了（性在哪里？哪里？——表急，表急……）。他总是不厌其烦地列出一串串冗长的菜名，让我们白白多出很多查字典的辛劳。
1 代中大概出现过这样几种食物名称：ミネストローネ、ミシシッピ·マッドケーキ（杀人事件篇），ココア（遭难篇），ロールパン、フランスパン、ベーコン、スクランブルエッグ、サモサ（间谍篇）。千万不要让我翻译，反正也全是外来语……

3 代更是把这一特色发挥到了极致：香山开了餐饮连锁店，熊猫启子不断 YY 者各种美味佳肴，甚至还出现了透成为オムレツ达人的恶搞结局（オムレツ一筋）。

H 情节

现在都流行纯爱，但我孙子显然不这么想。H 剧本在每一代作品中都如约而至，H 元素自然是数不胜数。

1 代中有个剧本“稍微有点 H 的镰鼬之夜”。不过由于容量的关系，在 GBA 复刻版中被删掉了，本人一直没有机会玩到。上图是间谍篇中可奈子色诱透的情景，不过到底让他爽到了没有呢......

2 代更加明目张胆，设置了一个专门的“官能编”，说的自然全都是 H 的事情。（我说这位同学，脖子不要伸得这么长好伐......）其实没有什么，真的没什么.........



3 代唯一的支线剧本"番外篇"实际上就是官能篇。色诱女忍，SM 病院，18 禁网站，性感海滩，肚皮舞女，围裙女仆，和服未亡人，萝莉正太，所有我们熟悉的情景都汇聚在这个剧本当中。（你说你不熟悉？恭喜你，你还是个好孩子......）

影视游戏
各种影视游戏作品在系列中频繁地出现，一方面可能是我孙子的趣味，另一方面显然也是为了与时俱进，吸引人们的眼球。很多作品名称都是恶搞当时流行的作品，让人实在是忍俊不止。
1 代的间谍篇中讲到了一个关于孔子、孟子和老子之间三角恋的电视剧"ロンダケ（論語だけでしょ）"......（大汗）。大概也是在恶搞现实中的某部电视剧，望知情的高人能告知一二。
在 1 代的各个版本中，电视剧的名字也不尽相同。比如在 PS 版中，女子三人组误认为真理是"「ランジェネ（ランジェリーネイション）」に出てた「松竹子」"，显然说的是《恋爱世纪》中的松隆子。而到了 X3 中附带的 1 代主线剧情中，这里变成了"映画「MAMA」に出てた「宮崎やおい」"，也就是《NANA》中的宫崎葵......啊，小葵！あおいちゃん！真理万岁！小葵最高......（谜之音：这个人已经疯了，快来人把他给拖出去......）而同样是在 X3 中的 1 代里，熊猫启子要看的电视剧名称变成了"サカチュー（堺の中心で金を稼ぐ）"，恶搞的是"世界の中心で愛を叫ぶ（在世界的中心呼唤爱）"。联想到战国无双中今川公的某任务"本能寺の中心で武を叫んだ公家"，足以看出"叫爱"这片子的人气。



上图出自 2 代的わらび唄篇，显然是在恶搞生化危机和 MGS 等游戏。主人公透为了保护真理，随身携带了各种军需和生活用品，甚至还包括 TNT 炸药（我们的 Snake 大叔也爱用的），总重量在 60kg 以上。透举步难行的囧样绝妙地讽刺了生化等游戏中健步如飞的主角们——带着火箭筒也能飞，你还真以为自己在火星上啊？（注：火星因为质量较小，重力加速度也略小于地球。）



这张图片还是出自 3 代的官能篇，哦，不对，是番外篇。DQ 式的战斗画面，回合制的战斗，极度销魂的胜利 BGM，你是不是在想这样的 H Game 也不错呢？当然，恐怖惊魂夜不是 H Game，请不要搞错……

写在最后的废话（有耐心看到这里的，送你好人卡）

这是我一直想写的一篇东西，拖到现在，完全是生性懒惰的原因。初玩时的一些感受，现在已是再难追溯。另外，由于时间的关系，记错的地方肯定也不少，草草写成，残念多多。不过终于是了了一节心事，也算对得起那一个个恐怖惊魂的夜晚。最后，送上 2 代恶搞结局"キヨ死この夜"的一处画面，祝大家以后每天晚上都能睡个好觉，做个好梦......


震撼魔界的露出度，《恶魔战士》世界大披露

银牙白虎圣兽

用了一个月的时间，终于完成了这篇文了

《VAMPIRE》系列，在 CAPCOM 的格斗游戏领域中虽然算不上是经典的格斗游戏，但却是款很出色的格斗游戏。里面角色虽不多，但都各有特色，每位角色都有自己的故事，而且都是来自魔界的妖魔鬼怪们，基本上是一款没有正常人类的游戏。从 1994 年推出了系列第一作《VAMPIRE》便已经吸引了部分 CAPCOM 的 FANS 来玩，都是因为 CAPCOM 的名气和该游戏那独特的风格的成果。VAMPIRE 也就是吸血鬼之类的意思，而国内的玩家已经习惯性的称呼为《恶魔战士》，因此本文也继续用这个名字。

《恶魔战士》的世界观

亚克艾利亚

魔界的诞生

[魔界创世纪]中所记载，在一个无之空间中突然出现了一个[最初的生命体]，这个生命体在这个空间中进行创建，最后更命名为魔界，此后，所有的魔界生物都是这个最初生命体的子孙。
被魔界贵族统治的时间大约在 200 万年前，相关文献中只记载了现在的阿雷斯兰特家的直系先祖，初代皇帝魔王塞鲁鲁=阿雷斯兰特的相关资料。而在这之前的资料却消失了。

魔界案内

魔界的中心主要以大地和魔大陆两部分构成。分别有着颜色像血一样鲜艳的赤土，深不见底的漆黑断层，恐怖的森林，充满瘴气的山洞，连骨头都能弱化的毒沼泽，还有就是无数的暗之居民。
在这广阔的地方，粗略概算一下大概是人间界上地球全大陆面积的数百倍。和人间界一样，魔界除了有陆地外还有海洋，这所有的一切，都是在魔王的掌控之中。
在海洋外围，有着高密度压缩的大气所形成的墙壁，要外出基本上是不可能。根据古代文献记载，要想到达其他世界就必需把这个次元斩裂，当然到目前为止还没有人亲眼目睹过这种事的发生。
魔大陆的中央有着标高超过 8 千 km 的恶魔山脉想连着，其中有着落差 3 前 km 的魔界大瀑布。
魔大陆的东则是大魔海，西则是大魔洋，大魔海都是温度超过 1 万度的火炎，而大魔洋则是覆盖着温度低于绝对零度的冰。除了这两大海洋外，魔大陆还有一条深不见底的龟裂缝，名叫[阴界]，就算是暴风雷鸣也绝不可能到达龟裂缝的最深处。
在魔界，栖息着超过数百兆种的魔界生物，它们都有着独自的社会构成。

门

魔界和人间界之间是存在着一个名为[门]的空间。位置在魔界中央的活火山，大魔峰基拉拉.基拉的山顶上。以光为重力，一定周期（大约两周）[门]便会开关一次，如果从魔界进入人间界或者从人间界进入魔界后就得等下次开门时间才能返回原来的世界，不过每次开关的时间只有短短的数秒。
[门]大约在 2 千年前被发现。发生异变前并没有什么前兆，魔界诞生后，极炎地狱和大魔峰基拉拉.基拉不断发生活动，某一日，活动突然停止了。蕾贝家的当主（当时基拉拉.基拉周边地带的领主）

便派出使者调查原因，当来到山顶时便感觉到有异常，随后看见了莫大的魔力的逆流，最后，魔力之光慢慢消失，就像被什么引力吸引着一样，魔力之光消失后，出现在蕾贝家当主眼前的是一条漆黑的裂缝挂于天上。
在魔界中有着相当实力的魔界贵族蕾贝家当主在一瞬间被突然出现的[门]给夺去了生命，就在这一日，这件事便传遍了整个魔界。
这之后，魔界便有了新的恐怖。无防备的人一但接近，在一瞬之间便会消失于次元的彼方。[门]对于魔界的居民来说只会招来死亡。[门]是不吉利的元凶，这是当时魔界的权利者们协议的结果，要设法把[门]封印起来。而事实上，权利者们对于[门]的认识只限于对[门]的利用价值而已。以后，[门]就被这些人沉默地守护着。
但是，魔界贵族们对[门]一直进行着深入的研究，最后找到了和被称为[人间界]的别次元连接点，还把那里的生命源称呼为魔力，确认了那里隐藏着无尽的邪恶灵魂。
此后，为了得到[门]的力量，统治魔界的 3 大魔界贵族开始了对抗，魔界战乱时代由此爆发。

3 大魔界的当主们

阿斯兰特家的当主贝利奥鲁--魔界最大的实力者（游戏中未出现）
别名：魔王--魔界的统治者
身高：超过 200m，有着四只手和四只眼
是梦魔族的女儿莫莉卡的保护者
和其他的魔族相比，贝利奥鲁有着强大的基本魔力，而且还在不断地追求更加强大的魔力。如果用一般的魔界兽来比的话，贝利奥鲁一人便能灭掉数十万匹魔界兽。如果拿狄米托尼这种 A 级魔界贵族来比的话，大概要数百个狄米托尼才能与其抗衡。因此，贝利奥鲁的实力可以说是魔界最强。
贝利奥鲁放出的热线温度高达百万度，在魔界中能消灭半数以上的魔族。虽说他有四只手，但有两只是封印在胸前的，过去曾经一度解封过，曾经有着他只用一只手就打倒魔界贵族 200 人的说法。在最近的 100 多年前，狄米托尼就曾经跟他交过手，利用[门]的力量把狄米托尼封印到人间界中，但其身体却被空间的碎片击中，这一战中虽然贝利奥鲁得到了胜利，但战后因为身体空间的碎片击伤的缘故魔力开始衰退，到最后完全消失，至此，贝利奥鲁创造出的暗之跌序完全崩溃了。



卧修达鲁家当主加鲁纳——魔界的头脑（游戏中未出现）

3 大魔界贵族中年龄最大的一个，到死亡时已经是 32000 岁

拥有着魔界第一魔兽的情报网

当上卧修达鲁当家已经有 2 万年以上

他是继贝利奥鲁之后最强大的魔界贵族，正如贝利奥鲁所说，加鲁纳性格非常残忍。他有着能召唤存在于魔界最底层[阴界]的魔兽出来使唤的特殊能力。阴界的智力很低，不用消耗太多魔力就能率领它们行动。加鲁纳还拥有特殊的思念波，能直接控制阴界生物的神经系统，这样可以更节省魔力的消耗。

但是因为年龄慢慢增大的关系，他的魔力也开始衰退，但就算魔力完全失去也好，他也有着收集情报的特殊能力，因此才有[魔界的头脑]这一称呼。在加鲁纳当上当主的 2 万年间，魔界的所有情报都几乎被他全部收集了，当然也为了能扩大魔界的领土，当然，[门]也被他发现了。

加鲁纳死后，卧修达鲁家开始衰退，魔界的霸者们一举侵占了卧修达鲁家。



托马家的当主积达——年轻的冥王（《恶魔救世主》的最终 BOSS）

3 大魔界贵族中最年轻的一个，但年龄也已经超过 6000 岁（复活时）
身体由红色的液体所构成，能够自由变化
能够把他人的魔力吸收，瞬间增强自己的魔力
他是魔界未来的继承人，贝利奥鲁横行魔界的时候他只是作为一个旁观者。积达和贝利奥鲁是对立的存在，贝利奥鲁在生时，积达一直在寻找打倒贝利奥鲁的方法，只要一有机会便立刻出手。
灵王加鲁纳死后，有着魔界美食家之称的奥索母成为了积达的心腹。奥索母的实力在魔界中来算虽然只有 2 级，但他的口才却是全魔界第一的。他还和积达商量过怎样利用[门]的对策，对魔力吸收有着绝对自信的积达接受了奥索母的建议，便任命奥索母把[门]的其中一部分封印破坏掉。
奥索母当然不是真的服从积达的，他的野心是要夺取托马当主的位置，最后向积达作出了虚假报告，说已经成功地把[门]的封印大破了，接到消失的积达立刻去到[门]所在的地方，并进行对[门]的魔力吸收。虽然魔力吸收是成功了，但[门]的魔力过于强大，积达因魔力限界突破身体承受不了而产生了大爆炸，积达的身体被渣得粉碎。奥索母的野心达成，他把[门]的魔力收集了起来，全部移送到托马的居城顶，就这样，托马城的新主人，帝王奥琐母诞生，下一步的计划将是征服魔界
在这之后的 100 多年。积达苏醒了，为了夺回魔界贵族的名义，为了干掉背叛自己的奥索目，积达愤怒地重新君临魔界。为了能完全地复活，也为了魔界的未来，因此需要一种名为[魔次元]的仪式。
积达回到了托马城，看见积达的奥索母吓了一惊

“奥索母啊，把你的力量给我吧，你的灵魂是构筑[魔次元]的基础，为了魔界的未来......”



魔界生物的阶级

以下是单纯地以魔力的强弱来进行阶级分类

CLASS S（S 级魔族）
能够站在魔界顶点的人们，就是魔界 3 大贵族的当主们
贝利奥鲁=阿斯兰特
加鲁纳=卧修达鲁
积达=托马
其中贝利奥鲁为 S+级，其余两人为 S 级

CLASS A（A 级魔族）		
称为魔界贵族的阶级，狄米托尼原本也是 A 级魔族，但被追放出魔界后沦落为 B+级。以下的贵族被称为魔界 7 贵族(游戏中未出现)，对 3 大 S 级的大贵族的动向虎视眈眈		
雷贝家当主	巴西莫=狄=雷贝(男性)	人间界之门所在地大魔峰基拉拉.基拉的领主
马基斯莫夫家当主	狄米托尼=马基斯莫夫(男性)	挑战魔王贝利奥鲁的年轻野心家.战后被追放到人间界.100 年后才苏醒
巴托兰特家当主	古雷哥尼奥=巴托兰特(男性)	魔界第一色男.每天都和女性享乐

古罗依治家当主	斯鲁=古罗依治(男性)	和巴托兰特家对立的特工贵族.暴乱者
塔丽家当主	杜拉斯=塔丽(性别不明)	魔界的收藏家.[般若]和[鬼炎](日本武士比沙蒙那件受诅咒的凯甲和刀)都是他的所有物
奇鲁曼家当主	希艾拉=特=奇鲁曼(女性)	魔界哲学者.所写的数有《暗之开关》和《我和魔界》等书籍.她还懂得 78 种国家语言和 1400 种魔法
佛尼切家家当主	艾特=佛尼切加(男性)	格斗家集团.当主艾特是魔拳法 666 段的高手
另外，帝王奥索母的级数是 A+级的		

CLASS B+（B+级魔族）
有着各种特殊能力和标准以上的魔力的战士，总称为《恶魔战士》的阶级，有这种实力的魔族数量在整个魔界中有约 1 万游戏中登场的角色都在这个级别

CLASS B（B 级战士）
比 B+级稍弱的阶级，属于魔界居民的阶级，总数越 600 万

CLASS C（C 级奴隶族）
为 B 级居民效力，相当于我们现实世界的奴隶，这种奴隶阶级的分类在整个魔界约有 12 亿

CLASS D（D 级魔界兽）
下等魔界兽的总称，人型魔界生物以外的称呼，大约有 2000 体的魔界兽魔力都在 B+级左右，D 级魔界兽的总种目在魔界中超过了 300 亿

VAMPIRE

发售时间：1994 年 7 月
基版：CP 系统 2
PS 版：1996 年 3 月移植



有光芒但不耀眼的第一作

《街头霸王 2》的空前成功之后，CAPCOM 便开始对这款幻想题材游戏进行开发，角色设计更接近动画，游戏中角色动作流畅，特殊效果演出也很多，虽然角色不是人类，而是世界各地的妖魔鬼怪，但各有特色，部分招式非常恶搞，游戏一推出便获得了好评，而莫莉卡和弗利西亚这些女性角色也获得了非常高的人气，使这两名角色还一直活在同人志的世界中。系统方面本作基本上已经定型了，而往后的几作的是在本作的系统上增加了些新系统。

VAMPIRE HUNTER

发售时间：1995 年 3 月
基版：CP 系统 2
土星版：1996 年 2 月移植



前作系统洗练的决定版

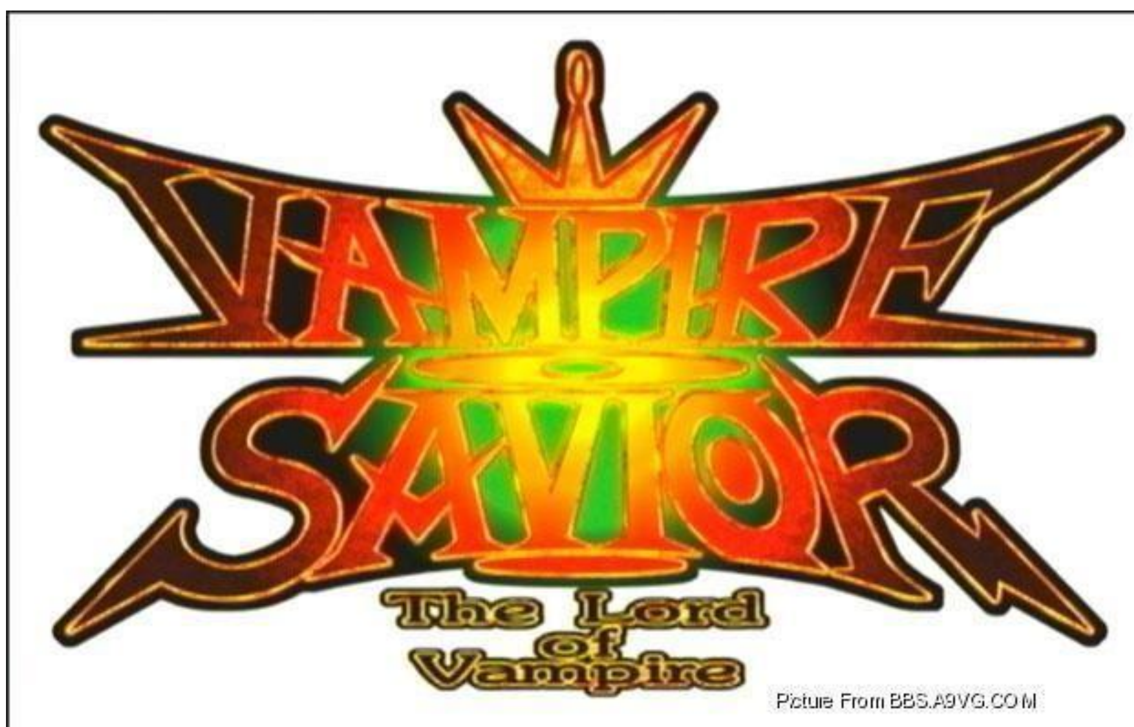
第一作受到好评后，续篇便开始对前作系统进行强化，所有角色重新绘制，增加了新角色，前作的两个 BOSS 在本作能直接使用。本作招式更加丰富多彩，增加了超必杀技的数量不说，而且普通必杀技也可以消耗 POW 槽来发出 ES 必杀技。随着动作更加灵活连续技也更有爽快感。可能很多玩家都是从本作开始接触的，其简单的难度和系统就连新手也能打出爽快的连续技，CPU 难度也进行了大幅调整，相比起前作有所下降。除了前作的莫莉卡和弗利西亚外，本作的新增角色之一漂亮的僵尸 MM 泪泪的人气同样很高，就连奥大利亚丧尸萨贝鲁也被她的可爱给萌倒了。

VAMPIRE SAVIOR

发售日：1997 年 5 月

基版：CP 系统 2

土星版：1998 年 4 月移植



崭新系统的发展作

经过两年零两个月，续作终于登场了。本作给人的第一感觉就是清新，这是和前两作那灰暗的感觉不同的地方，而且颜色也鲜艳了许多。胜败条件虽然也是三局两胜制，但并不是分一局两局，而是倒地了再起站起来体力自动回复，被打倒一次的角色在其体力槽下的蝙蝠图案会消失，而胜利的那方体力是不会全回复的，本作的体力会有一小段回复值，这段回复值会自动回复体力，这设定在格斗游戏史上是很小有的。本作的节奏比起前作有所加快，打击感也更加强烈，连续技也更加丰富，很多角色都有毁灭性的究极连续技，一但中了第一下便会一直被连到死为止。本作另一特色系统就是暗黑空间系统，只要同强度的拳脚一起按就能发动，每个角色发动后的效果都不同，如莉莉丝的是分身，泪泪的是无硬值等，且没个角色的暗黑空间都有其专有的名字，如萨贝鲁的暗黑空间叫“最终形态”，泪泪的叫“离猛魂大暴走”。

VAMPIRE HUNTER2

发售时间：1997 年 9 月

基版：CP 系统 2



新系统和旧角色的复活

这算不上是新作，只是炒能饭而已，画面是 SAVIOR 的，而人物和 BGM 都是 HUNTER 的。但部分角色也进行了调整，暗黑空间系统依然保留。

VAMPIER SAVIOR2

发售时间：1997 年 9 月

基版：CP 系统 2



新角色和旧角色的梦之共演

同样是炒冷饭的一作，发售时间居然和 HUNTER2 同一个月发售，但是可以使用新旧全部角色，两大 BOSS 积达和派隆的对决，多纳文和小红帽两位黑暗猎人也可以比个高低。旧角色在第一第二作中做不到的究极连续技再本作能得到实现



魂蜂族是个每个集团有着 50~150 只的魔虫族的一种
每个集团的领袖都称为 Q-BEE，因此 Q-BEE 并不是个人名字。而不是领袖的魂蜂则称为 B-BEE，简称 BEE。
Q-BEE 是代代相传的，一生下来在体内就已经生长了[荣养浓缩储蓄器官]，这就是次世代之长，也就是说一生下来就已经是 Q-BEE。
B-BEE 也分为奥丝种和米丝种，在集团内的比例是 2：8。两种类看上去没什么区别，但奥丝种的体型较小。奥丝种是单性繁殖的，想比起能自己再生的米丝种来说相对薄弱了点，但是现在的魂蜂族都是靠自我复制来增强自己再生的能力的。
她的眼就是在头部中的复眼，尽管头部和人类很相似，但眼睛却是和蜜蜂一样是复眼。
触角对食物非常敏感，有效范围可长达数百 km。她的智力只有和人类 4~5 岁的小孩一样，只懂得简单的对话。
只有肚子饿时才出来行动，她会捕食自己族以外的会动的东西来增加荣养源，魂蜂族的消化能力不是很好，一旦吃到不好的东西就会坏肚子。而且新陈代谢消耗得很快，要不停地摄取才能维持生命，如果超过 36 小时没有吃东西的话便会死忘。
另外，Q-BEE 也有[女王]的意思，因此得背负女王的宿命，在古代的日本，虫毒和咒术是共存的。

莉莉丝

种族：？
出生地：魔界.封印空间
身高：168cm

体重：54kg
三围：B74、W59、H83
登场作品：恶魔救世主、恶魔救世主 2、NAMCO X CAPCOM



魔王贝利奥鲁预见了魔界将面临灭亡的危机，为了不让魔界成为一个不安定的世界因此需要庞大的魔力（生命力），同时贝利奥鲁也遇见了 1200 年后阿斯兰特家族将会诞生一位[魔界维持者]，她便是莫莉卡=阿斯兰特，贝利奥鲁将阿斯兰特已及魔界的未来托付给莫莉卡。
莫莉卡一生下来就拥有能和 S 级魔界贵族匹敌的魔力，因此在莫莉卡诞生之际，贝利奥鲁把莫莉卡的一半魔力封印了起来，心怕莫莉卡制御不了这么强大的魔力而自灭。经过 300 年后，这股被封印的魔力被黑暗灵魂解开了，在魔界中慢慢形成了另一个人格，那就是莉莉丝。
虽然莫莉卡只有原来的 50%魔力，但却有着跟另外 50%魔力（莉莉丝）互相吸引的能力，如果让莫莉卡获得 100%的魔力后一旦失控，就算不发生自灭也会发生暴走，为了预防这一事件发生，贝利奥鲁再次使用[魔力隔离.封印]将莫莉卡的 50%魔力分出 25%封印在自己体内，这样莫莉卡就只剩 25%魔力，同时也总共分出了 3 个灵魂。当莫莉卡知道自己存在着分身的时候，那已经是贝利奥鲁死亡以后的事了。
贝利奥鲁死后，原本封印在自己体内的莫莉卡的 25%魔力也"物归原主"了，但是另外 50%的魔力却没有回来，因为那 50%的魔力已经有了自己的灵魂和人格——莉莉丝。
莉莉丝也意识到自己的灵魂是有主的，但那时还不知道是莫莉卡的，当然，莫莉卡也是这样。
复活了的冥王积达也知道了莉莉丝的事情，积达告诉了莉莉丝的真正身体就是莫莉卡的身体，好让她去找到莫莉卡，然后让莫莉卡重新获得 100%魔力，然而积达的阴谋却是想利用 100%魔力的莫莉卡的能量来达成自己的[救世]计划。但对于现在的莉莉丝来说根本不知道这是什么，只要自己开心就行。
好奇心旺盛的莉莉丝不停地寻找战斗对手，为了确认真正的身体究竟是在谁的身上。

狄米托尼

种族：吸血鬼

出身地：罗马尼亚

出生年：1483 年

身高：197cm

体重：101kg

登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2，恶魔救世主 2、顶上决战 SNK VS CAPCOM 混沌、CPACOM 明星大乱斗、NAMCO X CAPCOM



在罗马尼亚的深山中，只有在满月之夜才出现的暗之眷族城，这是魔界贵族马基斯莫夫家的居城。100 多年前，城主狄米托尼＝马基斯莫夫和该城一起从魔界追放到人间界。他和魔族一样都害怕太阳光。和魔王贝利奥鲁一战后被打得片体磷伤满身创痍，就这样直接沐浴在太阳光下，体内组织受到严重破坏。

为了躲避太阳光和人类，狄米托尼利用剩余的一些魔力做出了一个偏光领域（魔立薄膜）覆盖着整座城。在这 50 年里，他只专心维持偏光领域和回复体力、治疗伤势等，因此一步也没有踏出过城门。

只有到了月圆之夜，狄米托尼才会解开偏光领域，让城堡沐浴在月光的光线下。

在狄米托尼疗伤过程中，偶然会有人类出现在城里，这些人是听说了这城里面有珍贵物品和财宝才来的。当然这些人也是有备而来的，十字架，木桩，洋葱，圣水，装备银弹的散弹枪。狄米托尼禁不住苦笑，这些东西，对狄米托尼来说等同于蚊咬一样。

虽然是低俗的种族（居然说我们人类低俗，我靠），但狄米托尼为了生存也必须吸人类的血，更多的是要吸取处女的血。被吸过血的人像着了魔一样，成为了发誓对狄米托尼绝对忠诚的仆人。

时光流逝，狄米托尼也回复了原来的 80%魔力，而且还克服了怕光的弱点，在人间界屈辱了 100 年，现在是时候回去了，集能力和知惠于一身，[暗之贵公子]再次回归魔界。
但是宇宙生命体派隆的来袭是预料之外的事，和派隆的一战中另狄米托尼明白了什么才是最强。

莫莉卡

种族：梦魔
出身地：苏格兰
出生年：1678 年
身高：172cm
体重：58kg
三围：B86、W56、H83
登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2，恶魔救世主 2、漫画英雄 VS CAPCOM、漫画英雄 VS CAPCOM 2、CAPCOM VS SNK 2001、顶上决战 SNK VS CAPCOM、口袋格斗、街霸方块、NAMCO X CAPCOM、武装飞鸟 2



一般，我们都称梦魔族为*魔，因为她会吸收异性的精气作为能源，这就是住在阿斯兰特领内的*魔族的生态，她们能从外部对异性进行精神和肉体刺激然后在体内生成出特殊的分泌液（别问我这种分泌液是什么），梦魔也就是靠这些分泌液来维持生命。
如果把她们封秘在一个空间内让其无法吸收异性的分泌液，那么 2 日后将会死亡，因为维持生命的体内必要成分已经全部分泌出来了。
当被梦魔进入梦里后，该人便会从脑内生成特殊分泌液，梦魔便在外部不分泌液吸取。分泌液被吸取时，做梦的人还产生一种奇妙的感觉。
梦魔吸取分泌液后便会在体内融解再自动合成。另外，她们的血液和唾液都有强力的催*效果。梦魔都是男人，如果精神锻炼足够的话便就不会在色欲面前陷落。
梦魔族的寿命一般有 400 岁，生下来后大概到数十年后才能成体，在梦中她们都以美丽的女性出现，而且到死时也是这么的美丽，绝对不会出现衰老现象。在魔界中，梦魔的数目大概也就 200

人左右。
莫莉卡是梦魔族之一，她的保镖便是魔王贝利奥鲁，原本贝利奥鲁死后[魔王]的称号是由莫莉卡继承的，但她放弃了魔王的继承而选择了属于自己的生活。
一次在和狄米托尼的决战中，莫莉卡和她的城堡都莫名其妙地飞到[魔次元]中去。之后她产生了一种奇妙的感觉，耳边响起了悲哀的呼叫声，胸口突然变得灼热。

阿纳卡利斯

种族：木乃伊
出身地：埃圾
出生年：BC2664 年
身高：270cm
体重：500g~500kg（可变）
登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2、恶魔救世主 2、漫画英雄 VS CAPCOM 2、CAPCOM 明星大乱斗



现在，没有任何资料正确地记载着阿纳卡利斯的国家，以下的记载，是在埃圾出土的石碑中刻着的。阿纳卡利斯的名字也是在石碑出土后才被确认的。埃圾考古学中说到的是一个超文明国家，时间鉴定上也十分谨慎。
以下的年表，是记载着阿纳卡利斯从诞生到消失的时间

BC2669	第 11 代皇帝乌洛斯即位
BC2664	第 11 代皇帝乌洛斯的第一王子阿纳卡利斯诞生
BC2662	第二王子艾拉特斯诞生(不久后死去)
BC2655	第三王子贝迪洛索斯诞生
BC2652	乌洛死死去(享年 39 岁).第 12 代皇帝阿纳卡利斯即位(12 岁)

BC2650	为了复活开始建造复活之墓碑.全国人民都参加了建造
BC2635	第二王子贝迪洛索斯病死(享年 20 岁)
BC2634	复活之墓碑完成.用了 16 年动用了 6000 万人
BC2633	受到邻国的攻击.阿纳卡利斯战死(享年 27 岁).意志还没达成.阿纳卡利斯的遗体被送到复活之间
BC2632	邻国继续侵攻
BC2630	阿纳卡利斯复活.并把邻国击退
BC2629	镇压邻国并扩大了领土.随后阿纳卡利斯失踪
BC26XX	国家和国民突然间消失得无影无踪

阿纳卡利斯国王即位的话

12 岁就登位的阿纳卡利斯王，有着压倒性的统率力和知力。

[究极的不灭，唯一的绝对，我就是统治这个充满耀然和光辉的黄金国家的阿纳卡利斯一世。在我眼前的人民，都有着被神加护的权利。但是，逆我而行的人，将会受到神的制裁，被炼狱之炎烧成灰烬。

敬天者，将永远受到幸福的赏赐。

唾天者，代价便是用性命来赎罪]

维克多

种族：科学怪人

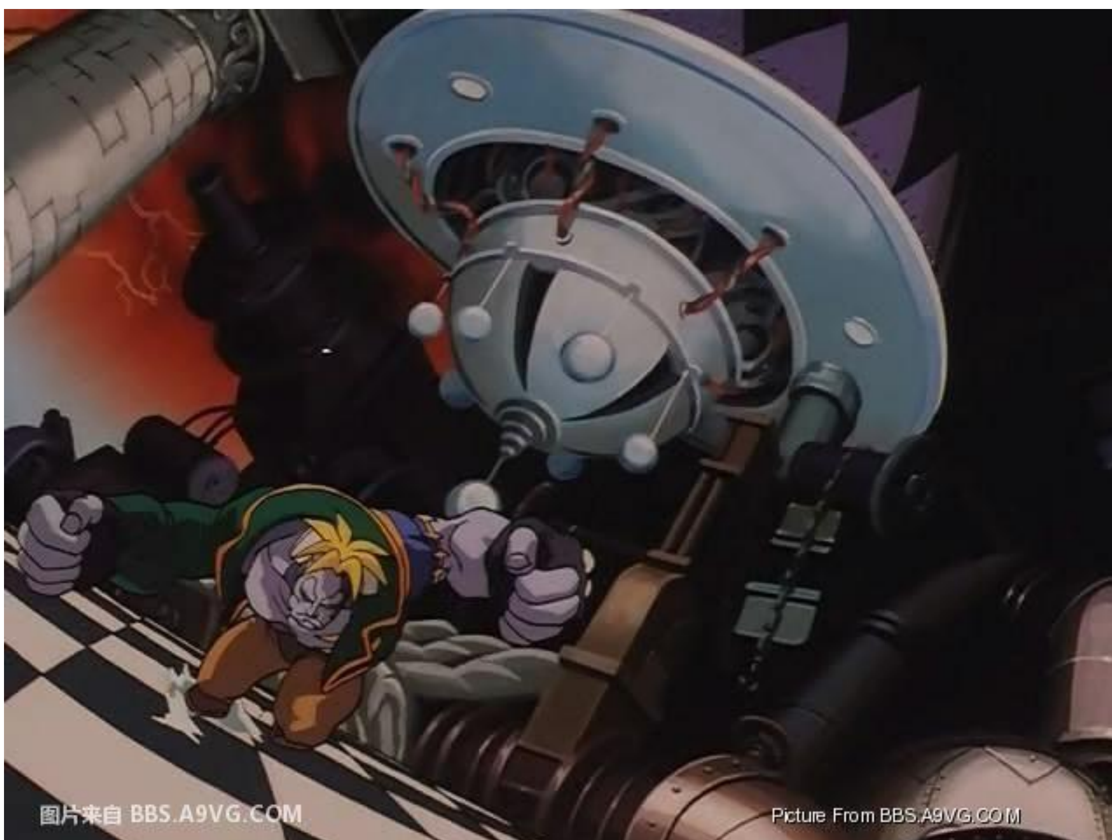
出身地：德国

创造时间：1830 年

身高：249cm

体重：230kg

登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2、恶魔救世主 2



维克多=科=盖尔丁巴伊姆博士

他所研究的就是人道的论理问题。当时在学会上有着评议会权利的实力派人物，同时也被称为危险人物。进行着[死灭细胞的苏生]的研究，在医学界革新其间，他被失去权利者的人们称邪魔物。

学会的压力慢慢地夺走了他的发言机会，因此也忘记了自己在社会上的存在感。但是，他并没有放弃研究，他的研究所从古老病院的废屋移至地下实验室。

创造出新的生命，这成为了他的究极目标。他需要的研究素材就是庞大的电力和用上一切手段都要得到的调合品和药品，只要所需的素材都到手了[生命创造之日]才会来临。

博士总算把科学怪人的身体完成了，现在就差最后一部，就是给科学怪人注入强大的电力，并让其自行发电。一次，失败，两次，失败，十次，还是失败，然而当博士的孙女艾美莉开动的时候，只需一次，成功了。科学怪人维克多终于诞生了，维克多的庞大的身躯里面储满了大容量的电力，这也正是维克多的生命源泉。

关于科学怪人的制造法

维克多是盖尔丁巴伊姆博士制造的做高杰作，残存在博士脑内的制造过程，现在就忠实再现

1	素材和人体支体收集.越新鲜越好.身体部分要有足够放进大容量的放电量.人体支体组合后的体积要比普通人体大
2	骨格.筋肉.神经节等的缝合
3	神经和肌肉都要移植带电性的特殊合成有机纤维.也为了坏死的细泡再度活性化而做准备
4	特殊再生液的素材要维持在-18 到-200 摄氏度以下
5	心脏要装备不随意筋电机
6	带电液(=血液)的循环和再生液一样.经研究调和后成功地调出成奇迹的液体.
7	用大量电流来刺激.这是博士最后要思考的问题点.1 秒起码要达到 1 万 KW 的电力供给.博士运用了大规模的设施做出了落雷般的电力

萨贝鲁

种族：丧尸

出生地：澳大利亚

出生年：1889 年

身高：180cm

体重：39kg

登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2、恶魔救世主 2、NAMCO X CAPCOM





希代的名吉他手，同时有着[杀人鬼]之称的萨贝鲁=萨洛克。他的音乐活动非常疯狂，第一首发表的作品是名为[ORAL DEAD]的曲子，在这之前萨贝鲁是毫无名气的，就是这首曲子压倒了一切其余音乐家的乐区，另萨贝鲁像旋风般一跃成为摇滚界的名人。
萨贝鲁的名声越来越广，收张个人专辑 CD 在短短 1 个月内就售出了 20 万张，3 个月内合计售出 100 万份张的纪录，购买者大多为青年。
在萨贝鲁的收场音乐会中，到场的全是萨贝鲁的狂热 FANS。萨贝鲁在最后的壮绝表演中，在场的 FANS 的血全部破体而出，成为了萨贝鲁吉他下的牺牲品，但牺牲者们都充满了致富的表情，萨贝鲁也瞬间白骨化......
只后某日，警察在萨贝鲁的住处找到了一本奇怪的书——[多拉基托断章]，里面记载了存在着一个名为[魔界]的异世界，后来发现里面的文字和萨贝鲁发表的歌词很相似。
[魔界之王的诅咒]，是萨贝鲁最后发表的一首曲子，歌词的最后一句：魔界之王的诅咒。
为了完成这首曲，萨贝鲁埋头解读研究这本书，为了完成诅咒需要一段很长的准备时间。萨贝鲁利用音乐来将人进行洗脑，音乐就是诅咒，歌词就是咒文。萨贝鲁没创作的一首乐曲都是有着恶魔之力的乐曲

泪泪

种族：疆尸
出身地：中国
出生年：1730 年
身高：155cm
体重：43kg
登场作品：恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2、恶魔救世主 2、口袋格斗、街霸方块、NAMCO X CAPCOM



为了解放被封印在黑暗中的母亲的灵魂，泪泪和她的姐姐玲玲使用了究极仙术[异形转身之术]。
这对姐妹原本是某国中流家庭的双生子，而且还很幸福地生活着。然而她们的灵魂，是继承了代代仙术师的灵魂。
正当她们要迎来 16 岁生日前的一个夜晚，也正是消灭灾难的神圣之力觉醒的时候，这一个晚上，泪泪和玲玲同时做了一个梦，梦见了前世中被封印在黑暗中的母亲的灵魂。
姐妹的力量，也被冥王积达认为是有价值的灵魂。泪泪和玲玲的那个梦，正是积达所弄的，这是为了能召唤出这对姐妹的灵魂。
瞬间，两人的灵魂被转移到[魔次元]中，与此同时，现实中两人的身体飞到了中国。
中国，是仙术师和黑暗居民进行过凄绝战斗的传说之地，也是泪泪和玲玲的故乡。
在积达的召唤力量下，姐妹两人回复了前世的战斗记忆，但是为什么自己会身在魔次元而毫不知情，因此只能一直战斗，直到筋疲力尽倒在地上为止，母亲的灵魂出现在两人面前，最后借助了母亲的力量，和姐妹两人互相信赖的关系，灵魂最终脱离了魔次元，回到了现实世界。


泪泪和玲玲的母亲，是中国首屈一指的仙术师，在黑暗居民侵袭的时候，为了不让自己的女儿受到

伤害因而用了最强的仙术和黑暗居民们同归于尽，之后，母亲的灵魂便被封印在黑暗中。
异形转身之术，是仙术中的最高级，使用后术者的身体会发生变化，至于变成什么样是取决于术者自身的能力。而以泪泪这种级数，最多也就只能变成疆尸

多纳文

种族：暗黑猎人
出生地：不明
诞生年：不明
身高：194cm
体重：98kg
登场作品：恶魔猎人、恶魔猎人 2、街霸方块



他正在苦恼着。因为他身上的血一半是人一魔族，虽然现在身体基能算是平稳，但多纳文却很讨厌身为魔族的另一般的自己。
多纳文的血有着魔族的诅咒，小时候曾有过因魔族之血发生暴走而大量杀人的经历。发觉自己是半魔族后，多纳文一度投入佛门，经过 10 多年的时间，佛门的教导冲淡了他的绝望和憎恨。从而成为了暗之狩人——暗黑猎人。目的是送葬所有魔物。
某日，多纳文跟一位少女相会了，少女名叫安妮坦。安妮坦把所有的东西都封闭到自己的内心世界里，虽然旁人认为她什么都不知道，然而安妮坦却什么都知道。安妮坦和多纳文一样，不想悲剧发生在人类身上。
随着时间的过去，在两人的生命终结前，一定要把所有黑暗居民全部根绝。
魔剑，是多纳文捆带的长刀，也是用这把刀来和黑暗居民战斗的。多纳文能发挥出魔剑的禁忌之力，想反在魔剑的力量下，多纳文的魔力也有数倍的增幅。

卡隆

种族：人狼
出生地：英国
诞生年：1940 年
身高：185cm
体重：70kg
登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2、恶魔救世主 2



魔界 7 贵族之一，古罗依治家。
这家人的几乎看不出是贵族。当家斯鲁是条全长 5 米的翼龙，这是贵族阶级中很小见的，服侍他的家臣很小有人型，多数都是魔界兽。
这一贵族的性格非常粗虐和野蛮，但却是有着高度教育和神经百战的一流战士，也算是个有规律行动的组织集团。
对主人要绝对忠诚，失败和背叛就只有死路一条。在古罗依治的战士中，只有少数战士拥有一击必杀的特攻力[魔界之弹丸]。
卡隆的母亲，把卡隆生下来后就去世了，是父亲把卡隆养大的。对于自己是黑暗居民的身份，卡隆非常憎恨，同时也极度憎恨同是魔界贵族的母亲和父亲。
命运如同无形的诅咒，卡隆虽然拥有人类的心，但却无法被人类所接纳，还一度受到人类的追杀。此后卡隆从内心深处涌起了一股欲望，超越自己的极限，用战斗来超越自己的极限。
在和宇宙生命体派隆的一战中，卡隆打破了诅咒变回人类的形态。而现在却被积达召唤到魔次元中去，在魔次元中，卡隆看见了另一个自己，是存在于自己的内心中，全身散发着魔性气势的自己，也就是真正的自己。
战，被命运引导的一战，卡隆在这一战中将会打破诅咒迈向超越自己极限之道。

弗莉西亚

种族：兽人
出生地：美国
诞生年：1967 年
身高：168cm
体重：58kg（猫时为 4.1kg）
三围：B88、W61、H87
登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2、恶魔救世主 2、漫画英雄 VS CAPCOM 2、口袋格斗、街霸方块、CAPCOM 明星大乱斗、NAMCO X CAPCOM



兽人族和亚人类的发现对人类产生极大的影响。弗莉西亚虽是兽人，但却一直全身心投入到演艺界中，而且还获得了很多 FANS，因此弗莉西亚感到非常幸福。但在人间界里，人类以外的生物都是怪物这一事实是无法改变的，弗莉西亚也为此感到恐惧。
现在，弗莉西亚身在自由之国美国，她非常尊重这里的人类，因此在美国也获得了基本人权。在这里的人类对她完全没有偏见。
在美国，弗莉西亚的 FANS 也很多，可爱的样貌，性感的身材，迷人的歌声等因素为她带来了大批的 FANS。但她知道，自己此终不是人类，人类对黑暗居民还是存在戒心，但弗莉西亚坚信人类和黑暗居民能和平共处的。

弗莉西亚的同伴们

养育弗莉西亚的修女去世后，弗莉西亚只身流浪街头，在美国兜兜转转，后来以外地发现了除了自己外还有兽人存在。她们都有共同特征，而且还喜欢人类，随后便和弗莉西亚成为了好朋友，下面将一一介绍

希子	14 岁（人类年龄 7 岁），好奇心旺盛，在孤儿院时看见弗莉西亚的表演后便喜欢上了她，随后一直跟着弗莉西亚
雅尔特	20 岁（人类年龄 10 岁），出生不明，曾经被某大富豪收养，因那富豪对她不好而逃了出来，在山中曾经受到猛兽的袭击，最后在美国和弗莉西亚相遇

娜娜、美美	22 岁（人类年龄 11 岁）香港出生，后被卖到日本，后被一对老夫妻收养
偌若	年龄不明，娜娜的好朋友，喜欢夺在球里面
古蕾依丝	48 岁（人类年龄 24 岁），美国出生，雅尔特的保护者，人类变化能力优秀，在同类中变成人类的时间最长
露西	38 岁（人类年龄 16 岁），美国出生，和弗莉西亚一样是艺人，在认识弗莉西亚前，能理解她的同年代的人都病死了，从此随头丧气，遇到弗莉西亚后才重获自信，臂力是同伴中最大力的一个

奥尔巴斯

种族：鱼人

出身地：巴西

诞生年：1953 年

身高：184cm

体重：62kg

登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2、恶魔救世主 2



奥尔巴斯生活的国家，生活着有近 3 万位鱼人，包括男女老少。

派隆来袭之际地底湖海底火山发生了大爆发，所有鱼人在一瞬间沉没在黑暗中。

现在，男鱼人奥儿巴斯和妻子亚克艾利亚和儿子阿鲁巴 3 人一起产出了 12 个卵，为了复兴王国而寻找新境地，新的海洋。

奥尔巴斯首要做的事就是寻找同伴，看看还有没有生还的可能性。
现在，奥尔巴斯所居住的地方已经沉到了 150 米深的龟裂缝中，有着海流能进入也能避开敌人的耳目、好好守护卵子的有利地形。奥尔巴斯就在这半径达 200 公里的圈内寻找同伴，但是，深海搜索是有界限的，就算是奥尔巴斯利用外皮球状变化创造出耐压构造保护膜最多也只能再深入 1000 米。
经过多方面的努力，奥尔巴斯坚信同伴依然生存，因为在这海底中，他感觉到有非常微弱的同族生存反应。搜索范围一天比一天增大，然而和家族在一起的时间却越来越小。后来，儿子阿鲁巴也失踪了，这是长时间不在家的缘故，奥尔巴斯非常自责，最终下定决心，为了守护家族，为了守护国家，奥尔巴斯决定挑战魔次元。
关于鱼人的产卵和繁殖
鱼人的产卵期是被称为周期的繁殖期，大概是人类年龄的 16~22 岁，1 年产卵 2 次，每次产卵 10~20 个。通常一对鱼人夫妻一生能产卵 60~120 个，但是，能成功孵化的只有 1 成，而能成功养育的却只有 0.2~0.5 成，因为强大的外敌关系，鱼人每年的出生率也有所下降。
鱼人所住的地底湖在数百年前已经完全淡水化了，但在这数十年间不断有海水流入，盐份浓度很高，这也是导致出生率下降的主要原因。

萨斯卡慈

种族：雪人
出身地：加拿大
诞生年：1903 年
身高：166cm
体重：180kg
登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2、恶魔救世主 2



加拿大的某山脉，里面有个盘地，名为雪人村。整个盘地都被绝壁包围，外人难以进入。里面有个大淡水湖，湖面有层万年冰覆盖。雪人们主要是以鱼介类为主要食物。

人口大约有 100 人，他们认为整个部族就是一个大家庭，非常团结。

盘地的气温时常保持在零下 30 度以下，村的入口附近下着秒速 20 米的吹雪。不是人类那么轻易就能进入的场所。

这里有着惊人发达的通信网，还有着独自创立的魔界邮便。见证了雪人族的文化和近代生活水准，萨斯卡慈远征时也是用这种邮件来报告近况的。

这种配信范围覆盖整个地球，从南极到北极的联络时间也只需要 4 天。

雪人族并不是好战的种族，反而异种族非常有好，比如人类。但是在礼仪上就有点问题了。尽管人类经常把雪人族看成是野蛮的猛兽和珍奇异兽，但他们也有一套方法对人类表示友好。

在一次不明轻快下雪人村和整个部落都消失了，报告给萨斯卡慈知道的是一只魔界生物，这只小生物决定帮助萨斯卡慈找回村庄和部落，萨斯卡慈感动得泪流满面。小生物用着可以另周围气温急速下降的能力，对萨斯卡慈来说是很好的后方支援，就这样，他们去挑战魔次元了。

比沙蒙

种族：武士

出生地：日本

诞生年：1673 年

身高：190cm

体重：60kg（只有凯甲）

登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔救世主、恶魔猎人 2、恶魔救世主 2



受诅咒的凯甲——般若，大约在 600 年前从魔界流出到人间界。

般若是套有着自我意识的凯甲，它能给予穿着者的强大力量，同时也是追求血的杀人鬼。经过一次又一次血的洗礼，穿着者的生命力逐渐被夺去。在战乱分飞的时代，很多商人和收藏家都想拥有这套凯甲，然而下场此终只有一个，那就是被卷入名为悲剧的旋涡中。

除了般若外，还有一把名为[鬼炎]的妖刀。在西历 1580 年，某国的刀工打早了一把名刀，后取其名为[鬼炎]。一但被该刀砍中，附在刀刃上的血回散发出浓烈的血味。[鬼炎]和著名妖刀[鬼切]一样，刀身有着微妙的波装弯曲线，刀锋锐利无比，死在鬼炎下的亡者不计其数。

战乱结束后，鬼炎下落不明，经过数时年时间，有消息说鬼炎落入了某收藏家之手，后来更和魔凯般若配成一套。



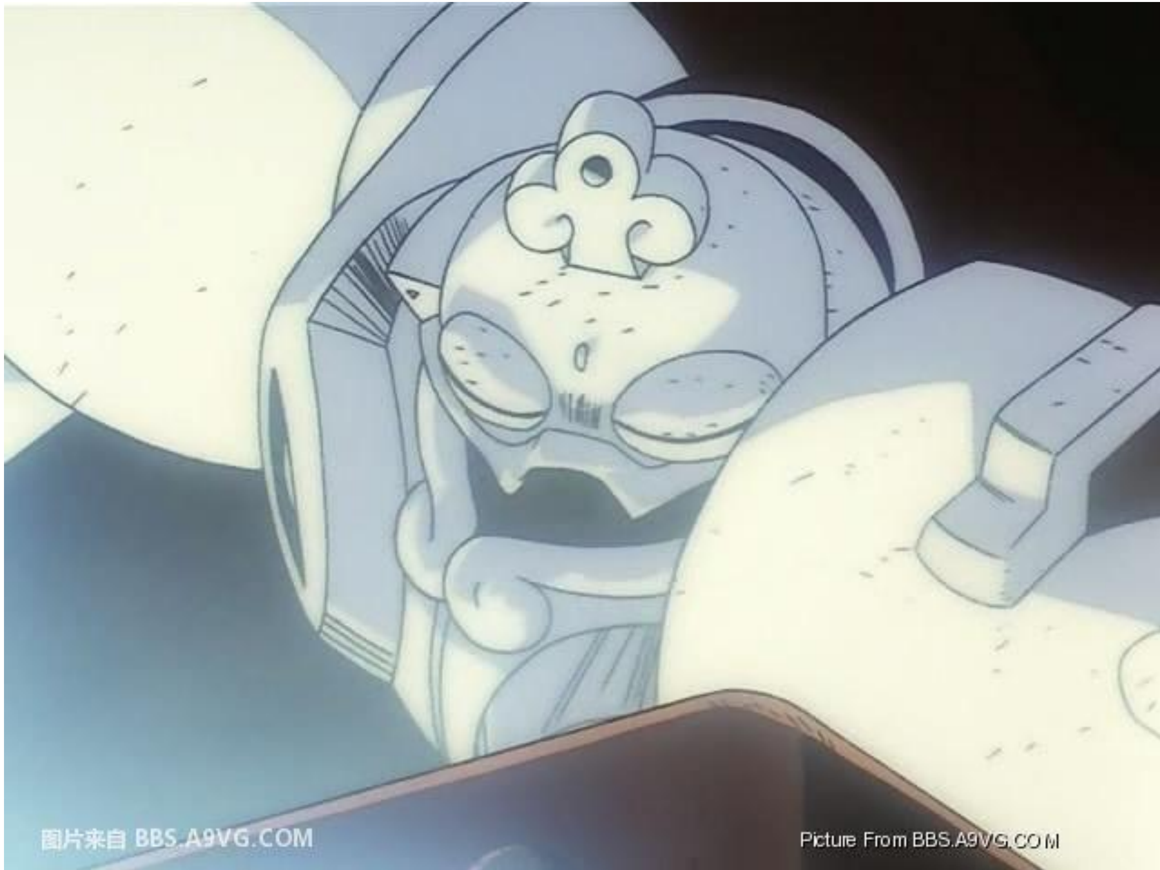
知道这套凯甲和刀不见后，比沙蒙莫名其妙地有着一种强烈的思念感，于是便下定决心找到凯甲和刀。
终于，般若和鬼炎被比沙蒙找到了，经过长时间的沟通在收藏家手上拿了回来。回到日本，比沙蒙和妻子坐在般若和鬼炎前思考了很长时间，两周后，比沙蒙决定穿上般若，但妻子却极力阻止，然而还是阻止不了比沙蒙穿上般若的欲望。就在那一瞬间，比沙蒙的正气完完全全地被般若吸取了，在比沙蒙还有一点意识时用尽最后地力气向着妻子大叫："快逃......快逃啊................."
最后，比沙蒙失去了意识，妻子的生死也不知道了。

和派隆的一战后，比沙蒙也从般若的束缚中解放了出来。知道了自己所犯下的罪后，决定出家，和妻子离别后便成为了苦行曾，修行的法道为[六法道]，是修验道的一种。当时的日本有一部分人知道有魔族的存在，于是便修行[六法道]来增加神力和魔族对抗。修行[六法道]必须要有强烈的精神，修行正能净化烦恼和被污染的灵魂，比沙蒙就是追求这种效果。
经过全国旅行，比沙蒙的心也平静了下来。但是，般若和鬼炎依然在地狱中徘徊，比沙蒙开始思考，般若和鬼炎一但落入有人的手上，悲剧会再次出现，为了不让同样的悲剧再次发生在这个世界上，比沙蒙决定接触魔界，利用心眼来寻找般若和鬼炎
"等着吧，鬼炎，你的邪气，必定会被这法力清除"

福波斯

种族：机器人
出生地：不明
诞生年：520 年
身高：222cm

体重：2.27 吨
登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔猎人 2



福波斯是地球还是太古时代时某异星人来到地球后所做的，目的是抹杀地球上所有生物。在 6500 万年前，恐龙时代画上终止符之时，福波斯便把地表上的所有生物消灭得一干二静，然后钻进地壳里，使地球地壳产生变动，此次任务完成后便在某遗迹中进行休眠模式，知道再有生命体出现，福波斯才会再启动，然而这要等到数千年之后了

派隆

种族：宇宙人
出生地：外宇宙
诞生年：1991 年
身高：不明
体重：不明
登场作品：恶魔战士、恶魔猎人、恶魔猎人 2、CAPCOM 明星大乱斗



“这个星球是最后的了......”

一道耀眼的光辉出现在地球上空，光辉瞬间变成球状，他就是在暗宇宙中漂流了2000年的究极生命体——派隆。没有物质性的定型，被称为不定型精神体。派隆在宇宙中不停地寻找有生命体的恒星系，吸收其能量，然后进化，最后成为有着不老不死的绝对能力究极生命体。

派隆一出生就为了生存而到处找寻漂亮的星球，利用亚光速在宇宙空间中飞行。轨道半径最到40万光年，现在，他已经来到太阳系了。

“呵？这个星球存在着生命体”

现在派隆看中的，就是我们生活着的地球。与此同时，存在于世界各地的强者也意识到了危机感，无论是人间界的人类还是魔界的贵族，都将要面对这场史无前例的大危机。然而派隆的野心不只是单单一个地球，而是整个无边无际的宇宙。

《啪嗒砰 2》：过去、现在、将来

darkten

不过一年的时间吧，《啪嗒砰》就出了续作，作为伪 fans，我是等到中文版出来了才捧场的，无它，想了解得更清晰一些而已。

作为续作，《啪嗒砰 2》比前作有长足的改进，观众莫要讨伐我这是在说废话，事实上狗尾续貂的情况是常有的，所以我才特别指出来这点。同时，也是很可惜的，还是有些地方让人不是很满意，不知道是没有考虑到呢，还是故意为之，为 3 代铺路？

以下所述文字，很多需要和我之前写的对 1 代的评测《给<啪嗒砰>找点碴》（原文地址：http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=894214）对照着看，以下简称《碴》。

首先来看改进的部分：

（一）关于 Fever 状态的判定。我在《碴》文中提到了这个东西，虽然这是一个音乐节奏战斗游戏，但它首先是一个游戏，对乐感的要求太高绝对不是正确的作法，进入 Fever 状态之后，不要一出错就立刻取消 Fever 状态，这会让不少玩家没办法玩下去，因为游戏本身设计的就是要求要在 Fever 状态下战斗，所以留出容错的余地是很有必要的。很高兴这次《啪嗒砰 2》作出了这方面的改进，一是区分了难度，低难度下拍子时间要求比较宽松，很容易 perfect 音；二就是 Fever 状态不会马上消退了，敲错一次节奏会出骷髅头提醒，只要马上调整就可以救回。我想这是让更多人体验到啪嗒砰的乐趣的重要设置。

（二）战斗节奏的学习顺序。我在《碴》文中就说过，1 代里把回避节奏习得放得太后面了，基本上已到游戏的尾声，还没发挥多少次作用呢。但是回避明明是 ACT 游戏里十分精华的部分，控制得当就能小伤甚至无伤。这个成就感是很大的，偏偏 1 代里大部分时间都让玩家硬着挨打，就是把回避节奏藏着掖着不让人学，真让人郁闷！2 代里好歹把回避节奏提前了，总算是能好好地蹂躏 Boss 了。不过后期又整了个大跳节奏，倒是我始料未及的，这个技能太 Bug 了，估计 3 代会删掉吧。因为这几乎让所有 Boss 的地面攻击都失去判定了，给 Boss 加对空招式吧，拜托，烧饼们本来就是地面上蹦哒的，对空招式是要打谁去啊？还有那个复苏节奏也是 Bug，Boss 们除了秒杀烧饼，另外一个看家本领就是状态攻击了，结果复苏节奏等于直接把 Boss 的右手给废了，Boss 们还能拿什么对付烧饼们啊？太可怜了！还有就是，能直接复苏了，那还要羊头金鱼这些抵抗状态的兵型干什么呢？这个战斗平衡的问题，后面会有更多的阐述。

话归正题，无论怎么说，在节奏技能的设计这块，还是欠缺不少的。这个战斗攻防要怎么设计才会好玩呢？从结果上来看，开发小组选择了增加新的技能节奏的路子，大跳、复苏都是，但看来并不是条对的路子。精简才是美，《曹操传》的骑兵克步兵克弓兵克骑兵，《火炎之纹章》的枪克剑克斧克枪，一直到现在还在延用。对于《啪嗒砰》来说，前进、攻击、防御、蓄力、回避，五样足矣。了不起回避再区分前冲回避和后撤回避两种，我注意到有些 Boss 的攻击是中后段攻击，反而冲在最前面的骑兵英雄经常啥事都没有。这样是不是就不用太担心回避节奏的尴尬地位了呢？不是一招鲜而是要区分情势使用，Boss 攻击手段主要划分为前中段攻击和中后段攻击，状态攻击、全屏攻击就不说了，总要给 AI 要点赖吧。

（三）刷怪场景专业化。我在《碴》文中抱怨过，1 代里刷东西是个痛苦事，分散而且凌乱，2 代好歹整合了一下，一个 Boss 专出一种素材，刷肉是甲，刷铁是乙，（素材种类又弄多了是个问题！），然后刷装备也分出了专门的关卡，避免了我需要此，却老刷出彼的烦躁，尤其还出了个专门刷素材用的大树兵，虽然我还是很不喜欢把时间浪费在刷上面，但是一定要刷的话，好吧，《啪嗒砰 2》这样算是一个能让大家都比较满意的设置了。

（四）流程内容相对而言比较丰满了。我在《碴》文中批评过这点，2 代虽然有进步，关卡多了，Boss 多了，但还是有很大的进步空间，美典的追击战保留也就算了，连攻城车的桥段也照抄下来是比较无语的。至于图腾奇迹的运用，虽然还是鸡肋，好吧，本来也不适于做得太过影响战局，也就罢了。

（五）音乐的丰富。凭我轻度音痴的鉴赏水平，《啪嗒砰 2》里的音乐应该是比 1 代丰富了不少，不同的关卡的音乐都有不同，曲调好像是一样的（应该没听错吧？），但是编曲是不同的，有的欢乐激昂，有的低沉压抑，有的紧张多变，烧饼们的叫声也是如此。倒不负了音乐节奏战斗游戏之名。

好的，好话说完了，下面要开始说说坏话了，自从 1 代以来比较纠结的一个问题就是所谓的游戏性，兵种之间平衡性太差，只管把最强兵种堆上去即可。到了 2 代，问题似乎并没有得到解决，而且开发小组的思路似乎也走入了一个死胡同。首先是兵种，1 代已经是弓箭兵从头用到尾，骑兵没上场的机会，号角兵又强到逆天，2 代还往里加了飞鸟、机械、法师等，法师这种又能攻击又能补血的纯高级兵种就不说了，飞鸟、机械存在的意义又有多大呢？又是沦为板凳而已。不够好玩的原因并非在于兵种少，而是在于是否都有其可取之处，这个指导思想必须持正。其次是兵种（弓箭盾兵骑兵谓之兵种）和兵型（小狗大树金鱼谓之兵型）分离。本来一般游戏都是用特色来区分兵种，例如弓箭可以远程，可以连射，盾兵皮厚血多，骑兵冲击能力强等，但是《啪嗒砰 2》把这种特色割出来给了兵型，也无怪乎兵种本身几乎不剩任何价值，全在于兵型是否高级，这从各兵种完全一样的武器类型也可瞧出一二，无论枪剑弓矛，放眼望去，都是冰、雷、火、睡。分离出来也就罢了，又弄了个三大成长方向的升级树，美其名曰为 17 种各自代表一项究极能力的烧饼。但实际游戏过程，玩家是不可能全部升满的，通常还是选择一个方向直朝究极兵型奔去。这又令到开发小组想在升级树上玩出花样的如意算盘落了空，所谓兵种特色的东西更是支离破碎，无以复加。

总体而言，《啪嗒砰 2》在周边细节方面大有进步，可在核心的兵种升级和队伍搭配方面，还是没找到多少谱。看样子，系列貌似还会出第 3 代，在这里，谨给出个人对于 3 代的一些想法，是否正确，留给时间回答，正如我一年前写的东西现在也可以和 2 代一一做个印证了。对 3 代的想法如下：

（一）取消兵型，只保留兵种。兵型的外观变化，只需让兵种可以升级即可，例如骑兵可升级为重骑兵，进而升级为精锐骑兵等。回归各兵种的特色，例如点火只留给弓箭，晕眩只留给骑兵。充分展现各兵种的战略价值，各自能应付不同的战局。《啪嗒砰 2》中有一关冰壁，远程兵种完全无用武之地，只能近程兵种参战，这可以看作是战略性的一部分，没有发扬光大是很可惜的。

（二）挖掘兵种和节奏之间的配合。《啪嗒砰 2》的节奏越搞越多，但是多了也没变好玩，其原因也是节奏是纯为节奏而节奏，并没有让兵种在不同的节奏下发挥不同的作用。例如前进不是单纯的前进，可以推动场景中的某些物体，影响战局；防御不是单纯的防御，各兵种会作出不同的攻击方式，例如弓箭可以射得更高，但水平距离变短，一是可以对付飞鸟，二是可以攻击到近身的敌人；

蓄力也不要只是个鸡肋，存在不用蓄力就不能打破的障碍，或是不用蓄力就不能打断的 Boss 攻击，这些元素综合起来运用，就能产生更多乐趣。以前都说闭着眼睛一路用攻击节奏就能过关，证明了啪嗒砰在战术方面曾经是多么地薄弱。

以上两点细心挖掘的话，相信能给啪嗒砰系列注入新的活力。这篇文字存入档案，现在看完一遍留个印象，或许一年之后 3 代出来了，再翻出来看看。

后记：关于啪嗒砰系列，本人一直纠缠于"游戏性"，或许是多虑了吗？这种游戏只要玩个开心就好，不需要死脑细胞去研究如何攻略。是这样吗？是这样吧？谁知道呢～～～

This Season Belongs To You!——使命召唤 4 文化区评测

alick126

本文版权归 A9VG 文化区和作者本人共同所有，转载请注明！

引言

经过 N 番铺天盖地的宣传攻势，在隔靴搔痒的目睹了无数截图和宣传片之后，使命召唤 4 终于如约而至（以下简称 COD4）。经历过 9、10 月份太长时间的平静，11 月份我们终于迎来了一次全平台的高品质游戏大爆发，对于游戏人来说，这种感觉无异于股民苦盼已久的"牛市"到来，"皇牌空战"、"三国无双"、"刺客信条"、"生化危机 UC"、"寂静岭起源"等等强作，将这个空气中略带寒意的月份装点的如此火爆，而在这些游戏中间，尤以 COD4 凭借其不俗的表现，成为众多流行大作中一个不同寻常的亮点，相比 COD3，我们看到的是一个几近全新的游戏；而更值得我们感觉安慰的是，通过这款游戏，我们可以清晰感受到游戏制作厂商在不断了解硬件平台的基础上，已经逐渐在研发出真正"次世代"意义上的游戏，而不是简单的将游戏所谓的"进化"构建在"科技进步所带来的游戏表现力的拓展和革命"层面上，我觉得这一点相比 COD4 本身更有实际意义。

和"战争机器"一样，本次的评测我们同样从画面、音效、操作、设定以及 Live 这五个 FPS 比较有代表性的方面来评测 COD4，言语偏颇之处，还请各位多多批评指正。

一、画面

COD4 的画面再一次证明了一个道理，就是在画面的表现力这一层面上，永远只有更强没有最强！我个人认为，"画面"这个元素，绝对不仅仅是一个硬件机能的问题，制作者对于硬件的了解和驾驭程度、游戏美工的构图和角色设定，甚至于是游戏的配色，都很大程度上左右了游戏的画面表现。所以我觉得"游戏画面"应该是一个综合性的概念，虽然它能够在一定程度上反映出硬件的处理能力，但是更多的，我觉得这应该是制作者制作能力所决定的。

另外还有一点，对于一款游戏，尤其是这种游戏节奏很快的 FPS 游戏来说，再怎么真实清晰的静态截图，对于这款游戏也只能是管中窥豹而已，毕竟游戏的画面是不断变换的，只是图片的话，远远不能诠释"游戏画面"的全部含义，而这种静态截图存在意义无碍乎给我们提供一个"先睹为快"的机会，所以我个人以为只以一两幅图片的细节来评判一款游戏的画面效果，是片面和有失公允的，想要真正的了解这款游戏，只有亲自尝试过才能知道！

再回到 COD4，客观的评价 COD4 的画面，应该可以用一个"强"字来形容，至于是不是能和 GOW 相比较，我觉得这两款游戏在画面层面上没有太多可比性，但是可以肯定，这两款游戏在画面表现上应该属于同一级别的作品，但是因为 GOW 在世界观的设定上就定位了它特有的科幻风格，相比 COD4 这种写实风格的游戏更容易被人接受，所谓"画鬼容易画狗难"大约说的就是这个道理。

至于"场景"和"配色"两个画面部分的关键元素，我觉得 COD4 的表现可以称得上上可圈可点。叛军将总统押付刑场一段，制作者用了大段的桥段来展示一个千疮百孔的中东城市以及苟活在这座人间地狱中被折磨的人性尽失的人民，这种电影手法在游戏中，尤其是 FPS 游戏中是相当少见的！更为难得的是，无论是中东还是欧洲、油轮还是直升机，这些场景都制作的惟妙惟肖，油轮进水沉

没、核弹爆炸，这些场景的效果也足以堪称惊艳！配色来说，在保证真实的情况下，游戏的配色相当丰富；总之如果你是一个"画面控"的话，即便 COD4 的画面不能 100%满足你挑剔的近乎苛刻的眼睛，也绝对不会让你失望！而 COD4 真正的意义却绝对不仅仅局限于它卓尔不凡的画面，后面我们还将仔细谈到。

二、音效

作为 FPS 游戏来说，这个概念似乎是仅次于画面的关键元素了。这里我们从三个层面在来解析一下 COD4 的音效系统。

2.1 拟音

这是一个 FPS 游戏玩家都比较关心的问题，作为一款 FPS 游戏，如果不能逼真的还原枪械音效的话，那么游戏的感觉绝对会大打折扣，而枪械的音效问题，作为 GOW 为数不多的瑕疵之一，也曾经被部分玩家提到。基于职业上的便利，笔者倒是有幸操作过各种枪械，其中包括在一般射击场也难得一遇的狙击步枪。根据我个人的经验来看，枪械的音效会因为周围环境的不同和距离的远近而产生各种不同的变化，虽然我没有机会在枪炮怒吼的战场上真正体验过那时的枪声变化（真要是到了这种环境还有这心思么？--|），但是我们熟悉的 AK 在开放的旷野和室内射击场表现出来的枪声就会让人感觉截然不同。COD4 的枪械音效我个人认为作为一款游戏来说，还是相当真实的，除了子弹爆破的声音之外，枪栓撞击产生的金属音效也被逼真的还原出来；其实真实的枪械音效一直是 COD 系列的特色之一，这一点也被 4 带完美的继承了下来，令人惊喜的是，COD4 作为系列首次描绘现在战争的作品，在现代武器的音效表现上也同样可圈可点！如果非要吹毛求疵的话，那么就是感觉到 COD4 在处理不同场景中的枪械音效时，似乎没有任何变化，虽然这样的要求确实太过苛刻，但是我觉得这应该是一个 FPS 游戏在射击音效方面发展的趋势，毕竟在寂静的旷野中，狙击步枪一声响彻天宇的嘶吼，伴随着层层声浪的回音，这样的感觉真是 Cool 到极点啊！

2.2 配乐

再优秀的射击游戏配乐恐怕也迟早会淹没在战场的枪林弹雨中，在爆炸声不绝于耳的战场上，恐怕没有多少人会留心游戏的配乐如何，想必 COD4 的制作组也意识到了这个问题，所以只有在游戏的特殊桥段，或者几近结束时候才响起激昂抑或是唯美的音乐，烘云托月般的渲染气氛，虽然只有短短一段，但是却画龙点睛，效果非常好。

2.3 音效

这里所说的音效，应该是一个整体的概念。虽然这次 COD4 中我们的对手不在是武装到牙齿的纳粹德军，但是这些号称"恐怖分子"的敌对势力绝对拥有可以和现代国家军队相匹敌的军事实力（连核弹都有……），和之前"彩虹 6 号"之类的游戏不同，刚一上手，你马上就会感觉到这根本不是什么"反恐"，这是货真价实的战争！各种先进的武器从地面和空中各个角度将成吨的炸药倾斜下来，可怜的阵地恨不得像烧饼一样，被掀翻几次！在纷飞的弹道中找寻遮蔽的战壕，"Reloading！"、"RPG！on the second floor！"之类同伴的呼喊声不绝于耳，相比之前"彩虹"系列那种拥有缜密战术风格的 FPS，COD4 似乎显得非常纷乱，但这正是 COD4 的特色之一。

总而言之，如果你拥有能够足以还原这款游戏音效的音响设备，COD4 的音效和它的画面一样，同样不会令您失望；如果你能够放肆的把音响的声音开到你能够忍受的极限（经过实践发现邻居的忍受力比我低 N 个数量级……--|），COD4 绝对会带给你一种耳目一新的感受！

三、操作

本次的 COD4 依然沿用的传统的 FPS 第一人称视角，在"肩扛式"视角大行其道的今天，以"生化危机 4"、"战争机器"和"幽灵行动"为代表的"肩扛式"FPS 游戏越来越多的得到了广大玩家的认可，相比之前传统的 FPS，这类游戏因为能够看见主角，所以"带入感"会有所增强，并且"肩扛式"视角可以在一定程度上缓解部分人群 FPS 游戏"晕机"的问题。但即便这样，COD4 依然固执的采用第一人称视角，并且相比前作，除了增加了跑动这个动作和一些辅助武器之外，操作系统上再没有什么太多的进化，相比之前"战争机器"中主角丰富的动作成分，很多玩家认为这是 COD4 的一大遗憾；但是仁者见仁，智者见智，很多从 CS 时代，甚至是 Doom 时代走过来的玩家觉得这才是 FPS 应有的本色和味道，追寻纯粹意义上的 FPS，只有 COD 系列！这样的论调在国外一些论坛上非常常见，需要承认，从平均水平来看，国外玩家，尤其是欧美玩家对于 FPS 游戏的理解和驾驭能力确实远远超过我（们），这些 FPS 游戏的主力消费群体因为从"第一视角"这种传统中一路走来，所以想必这种习惯一时还是难以打破，就像我们很多 CS 起家的 FPS 游戏爱好者始终不能接受手柄操作一样，"肩扛式"视角虽然也得到欧美玩家的认可，但是绝对没有到可以取代"第一人称"视角的程度，如果从"将就主要客户群体"这一角度出发，COD4 依然采用这种传统的视角方式也无可厚非。

游戏中标志性的第一人称视角

另外，在游戏中敌人的动作倒是非常丰富，利用掩体作出的盲射、转身射击的动作都非常灵活，可惜我们的主角并没有这样的能力......但不管怎们说，如果你是一个传统的 FPS 玩家，或者你接触过前作，COD4 的系统几乎不用熟悉，直接就可以拿来上手。

四、设定

作为 FPS 游戏来说，游戏的设定我觉得无碍乎"枪械"、"人物"和"世界观"以及"场景"几个方面，下面我们分别来讨论。

4.1 枪械设定

枪械设定作为一款 FPS 游戏的灵魂，在游戏中绝对占有至关重要的位置。但是相比 GOW 这类科幻类型的作品，COD 系列因为一直走的是真实路线，所以在均衡性这方面需要考虑的因素不是很多，相比之下，在浩如烟海的轻武器中选取什么武器，并且如何尽可能真实的还原出这款武器的特点，这才是制作小组首先需要考虑的问题，基于 COD 系列一贯秉承的认真的制作态度，游戏中的武器非常丰富却又不失实用性，每一款武器都有它适用的范围，并且需要玩家根据自己的战斗风格和射击技巧来选择相应的武器——如果你的枪法出众，不妨选择射速偏慢但是威力惊人的武器，但是如果你习惯猛冲猛打，还是选一把 AK 防身吧！没有血性的"电锯"、没有威力无比的"黎明之锤"，COD4 世界中的活力单元同样会令你血脉分张，这一切只是源于"真实"。

4.2 人物和世界观设定

COD4，或者说整个 COD 系列，一直都在致力于从一个普通士兵的视角来剖析和刻画整个战争，相比 GOW 中那种强悍的"救世男"来说，COD 的主角要孱弱很多，毕竟这种现实题材的游戏是不允许有"超人"存在的（当然用了 cheat code 就另当别论了）。但是也恰恰是因为这样，才让我们由衷的感到人类的生命是多么的脆弱，那种和死神一起桑巴，命悬一线的紧张感在每一次敌人潮水

般的冲锋中都能淋漓尽致的感受到！在高难度下，猛冲猛打的代价就是一遍又一遍的 Loading……想起合金装备中 Snake 的经典台词"Don't try to be a hero or something!"（别老想当个英雄啥的！）

狭隘的大俄罗斯主义者和中东恐怖分子依然扮演着反面角色，所不同的是，这次这些家伙们竟然拥有了"核弹"这一终极兵器，并且成功的实现了爆破……（貌似在以往的游戏或者电影中，这样有突破性的设定并不多～）美军战役部分，核弹爆炸前紧急脱出的一段，描绘的相当传神，而在核弹爆炸之后，主角用尽最后的气力挣扎着在直升机的残骸中艰难爬行，画面切换到因为核爆而扭曲变形的天空和大地时，那种氛围让人由衷的感到，人类其实是比蟑螂还要顽强的生物，能够毁灭人类的，只有人类自身……

应该说在现实题材的战争游戏中，COD4 的剧情设定的中规中矩，但是 COD4 得精彩之处并非与此，COD4 最耀眼的部分，莫过于一个有一个高潮迭起的故事桥段，这在之前的游戏中绝对是绝无仅有的，即便是公认的以"电影手法"应用最为见长的"合金装备"系列，在这次 COD4 大气磅礴的关卡面前，也要逊色三分！下面我们将进行详细的分析。

4.1 经典桥段

把这个部分算作是"场景"可能稍有牵强，但是 COD4 的单机部分从头到尾确实给了我们太多的震撼！这里我们挑选几个最富特色的桥段，管中窥豹一番。

4.1.1 沉船中夺路狂奔

这是最初的任务，在 Price 队长的带领下，夺取敌人的油轮简直是易如反掌，可是没想到当敌人得知油轮已经被人劫持之后，竟然当即决定把邮轮连同船上的核材料（当然还有我们）一起送入大海，这段的最后就是宛如"泰坦尼克"般的沉船逃生了，不断倾斜的船体，四周狂泻而出的海水，画面也随之倾斜，这种震撼的表现力在一般游戏中是非常少见的，踉踉跄跄的跟着队长跑到甲板上，向着空中的直升机奋力一跃，多亏 Price 拉偶一把，要不然第一次任务就要挂了！满脸胡子的 Price 队长，虽然你总是对我的名字说三道四（对了，这部分主角的名字叫做'肥皂'--|，其实也不怪队长不爽……什么爹妈呀！起这名字一看就没文化……）但是还是谢谢你！

虽然这只是第一个桥段，但是作为游戏的开场来说已经足够精彩，而更令人兴奋的是，后面这样精彩的高潮接踵而至，整个游戏毫无冷场之感！

4.1.2 死神再临——Death From Above

这里有必要先要简单的介绍一下 AC130，就算是"科普"一下吧。所谓的 AC130 是"大力神"运输机的一种变形，经过改装加装了 N 多各种口径的机炮以及榴弹，并且加装了反后坐力装置，飞行状态炮是收起在机舱中，战斗状态则飞机向要发起攻击的一侧倾斜，火炮从侧面的战斗窗口伸出进行打击……简而言之，我觉得这完全就是"长着翅膀的坦克"或者"天空中飞舞的炮楼"--|，这一关我们有幸能够驾驶着这架"死神"灭杀所有你觉得看不过眼的东西——无论他能动还是不能动！

从这关的标题中我们不能看出，这完全是属于一种"虐杀向"的娱乐，如果不是因为需要注意不要误伤了自己人，这里完全可以被我夷为平地。这一桥段再一次让人感觉到生命的脆弱……但不管是震撼也好，感慨也罢，能够驾驶 AC130，这已经让人足够激动了！

4.1.3"双狙人"——15 年前的故事

故事回到 15 年以前，我们的 Price 队长年轻时候～～哈哈哈～真想看看这个老家伙年轻的时候什么样子，可惜在已经是一片瓦砾的"恐怖分子乐园"中没有找到镜子，残念......当时的 Price 绝对是一个 Green hand（新手），要不是同去的米勒队长一路指点，这个暴脾气的小子早不知道死了多少回了！

在经过了敌人的地毯式搜索之后，两个狙击手幽灵一般的躲过敌人的机警的眼神，终于来到预定的狙击位置，因为距离太远，风向对于子弹的影响必须考虑在内，在米勒的指导下，Price 完成了一技完美的绝杀（可是后来才知道，这个前苏联的疯狂将军根本就没有死！不过我明明是给他暴头了的啊！难道是替身？也只能这么解释了......），可也就是在这个时候，敌人发现了我们，于是 Price 和米勒队长开始光速撤退，敌人还真是不惜血本，派出 N 架武装直升机"护送"我们"回家"，奈何 Price 高超的枪法，BLACK HAWK DOWN！可就在这一瞬间，Price 发现直升机的残骸将米勒队长紧紧的压住，Price 用尽全力把队长从拉出来，可是队长的腿却已经负伤，面对着汹涌而来的敌人，这无疑是致命的。到了这里，我原本以为画面会响起悠扬的音乐，队长会郑重的把自己的狙击步枪交给我，然后悠然的用口袋里的 zippo 点上一根香烟，告诉我要照顾好 XX 之类的话，再掏出一叠"绿油油"的美元，告诉我这时他的最后一次党费--|......可是情节恰恰相反，这老家伙叫我背着他一起跑！其实游戏进行到这里我还真的怕他会瞬间掏出手枪给自己一个了断，当时我唯一的想法就是一定要把米勒救走，因为如果没有他，我早就已经死了不知道多少次了！其实在战场上，求死也许光荣，可是求生却需要必求死更大的勇气和决心！Price 背起米勒，朝着接应地点奔跑着，沿途躲避着敌人疯狂的追击，到了接应地点，飞机还有一会才能飞到，Price 把米勒放到一片草丛中，在敌人有可能接近米勒的必经之路上埋上地雷和 C4，而就在这个时候，敌人疯狂的冲向 Price 他们，米勒努力支撑着自己的身体，顽强的操纵着自己熟悉的步枪，把冲在前面的敌人一个一个的放倒，Price 也应声跳出战壕，往相反的方向跑动着，借以分散敌人的火力，面对着潮水一般的敌人，我当时的想法就是——兄弟，咱们今天也就是今天了！救命的飞机终于来了，我背起米勒没命的往飞机上奔跑，把队长安全的放在机舱里之后，我转过身来，看着身下蚂蚁一般的敌人，没命的开枪......这样有代入感的游戏情节，在我这些年的游戏生涯中，确实罕见......

4.1.4 永远的战友——captain Price

游戏的最后桥段，苏联将军自知大势已去，就开始做最后的反扑，我们整个小队虽然进行了顽强的抵抗，但是终于寡不敌众，眼看着那个混蛋屠杀着我惺惺相惜的战友，我却没有丝毫力气阻止他，就在这个时候，天空中飞来的援军吸引了他的注意力，已经身负重伤的 Price 队长用尽最后的气力扔给我一把手枪，虽然只有 7 发子弹，但是对于面前这个疯子以及他身边额两个保镖已经足够了！最后的子弹为这个故事画上了一个完美的句号，几近昏迷的我在朦胧中看见身边的友军士兵在拼命的按压 Price 队长的心脏，而后变成疯狂的敲打......Price 不能死啊！我在心里默默的祈祷......游戏到这里结束，而泪水早已弥漫了战士的眼睛。

Price 我永远的战友！

综上，这种类似于电影表现技法的桥段贯穿于整个游戏，我个人觉得 COD4 是继"合金装备"之后，将这种电影手法应用的最纯熟、最成功的一部作品，而这一点我觉得也恰恰是 COD4 最具特色和感染力的地方，这里向所有喜欢射击游戏并且喜欢了解游戏情结的玩家诚意推荐！

五、Live

由于刚刚涉足 COD4 的 Live 成分，对这一方面的了解还不算深入，所以只能粗浅的谈一些个

人看法。自从 Live 作为次世代的必要元素以来，我们不难看出，射击、格斗以及赛车类这些竞技性较强的游戏占据了 Live 平台的绝大部分，这一点自然也无可厚非。作为 COD4 的 Live 元素，可以说还是比较丰富的，游戏提供了多种多人游戏方式，包括生存、组队、抢旗等等。但是我觉得这些方式还都是 FPS 游戏联机的基本模式，向 GOW 那种双人配合通关模式，也就是我们通常所说的 COP 模式 COD 系列似乎一向没有提供，这不得不说是一个小小的遗憾。另外，和"彩虹"系列一样，这次的 COD4 在 Live 成分中引进了"升级"这一元素，队员经过升级可以打开更好的装备，得到更强的技能，技能这一元素本次是首次引入，但是我个人非常看好这个元素，因为我觉得这个元素为网战提供了个更多的变化和可能性；COD4 的地图虽然偏少，但是每一幅都设计的非常仔细，相信通过 Live，游戏的制作人还会为我们提供更多的对战资料和新鲜有趣的对战地图，而双人协作的模式也并不一定就是梦想，因为 Live，一切皆有可能！

这个季节，因为 COD4 而精彩！

Alick126 2007.11.15 北京

次世代的尴尬——也说“源氏”

alick126

本文系作者原创，版权归属 A9VG 文化区及作者共同所有，转载请注明

引言：

“源氏”

——新生游戏制作厂商 Game Republic 的作品，即便没有经过特别说明，上手之后你马上就会觉得这就是 Capcom 的产品；至少从这部作品来看，“源氏”当属完全继承了 Capcom AVG 一贯风格的标本式游戏。

从我个人的喜好来说，“源氏”是我比较喜欢的一部作品，至少在 PS2 平台上的“源氏 1”是这样。这次的话题，就从很久以前我写过一篇关于“源氏”的游戏评论开始......

“源氏 1”

说到 AVG，尤其是 3D 动作类 AVG，首先让人想到的大约应该是 Capcom。Capcom 的生化危机系列、Devil may cry 系列以及鬼武者系列都曾经在业界掀起不小的震动，甚至于可以说奠定了 3D 动作 AVG 的诸多游戏标准。“源氏”和“鬼武者”的风格比较接近，但我个人觉得“源氏”更胜一筹。

在“鬼舞者”系列中，我个人比较推崇“鬼舞者 2”——从剧情到人物都有非常自然的衔接，而且 2 代独创的友情系统，使得游戏的分支更多，更富于变化；另外，这种日式古典风格的游戏，应该是唯美的和风场景贯穿始终的，这一方面鬼武 2 就做得比较出色，尤其是在市井里闲逛，结交朋友那一段，真的可以让人感到那个时代“浪人”的悠闲自在。相反到了 3 代，引入巴黎剧情和让雷诺我觉得都是非常失败的，这种风格场景和这个故事的主题根本就不协调！看着雷诺大爷骑着摩托车飞身冲向手拿太刀的幻魔，真是让人感觉不伦不类！相反，在这一点上，“源氏”就设定得非常到位，妙业寺、六波罗殿、还有第二章我方的据点，都彰显出一种精致绚丽的东方美感。

源氏 1 华丽的游戏画面

再说一下系统，之所以说源氏的风格和鬼武者类似，是因为这两部游戏的核心词都是“一闪”。鬼武者的一闪系统完全属于“Fans 向”，一闪的威力极大，但是出招时机甚难把握，要求在敌人命中自己的一瞬间攻击，如果不熟悉敌人攻击动作的话，这一点是很难做到的，而且一但失败损失巨大！所以某种程度上来说对于一般玩家并不是十分实用，虽然 2 代中就有了“黑色首饰”的设定，可以使普通的攻击都变成一闪，但是取得非常困难，（当然了！这种至极的装备当然不可能轻易入手），还记得为了从 NPC 那里取得开启黑色首饰之门的三只石牙，柳生士兵卫奔走于市井茶馆，忙于“送礼”，还要揣摩朋友的喜好，看对方的脸色......对于我们这些日文“苦手”的玩家来说，真是够难为的^^！源氏把这个系统更加简易化了，除了保留鬼武者意义上一闪之外，源氏还增加了“心眼”这一核心系统，发动之后时间变慢，敌人会发出特定的招式，而攻击的实际会在画面下方出现提示，能够完成“杀阵”（借用一下“忍”的概念）还会有特定的特写画面和分数评价，让人成就感倍

增！另外在 Boss 战中使用一闪，会打掉特定的合成元素，可以和成威力更强的武器，这个设定也非常新颖。源氏采用了 RPG 经验累计系统，某种程度上来说也把游戏的门槛降低了很多。

说到武器系统，很多人批评源氏的武器花样很多，种类太少。义经使用双刀，从头到尾没有更换，招式也自然就是那么几招；武藏坊的武器有棍和枪（刀）两种，都是重武器，使用起来稍有差别。不过这里我想说一句，武器花样繁多固然是好事，但是相比之下打击感更重要，"忍龙"的招式数量可谓 ACT 游戏之最了，但是通常使用的也只有几招，（其实主要是在下学艺不精，忍龙高手尽情的 BS 偶吧......）很多人像我一样，一把龙剑通关，不过好在"忍龙"在打击感这方面拿捏的非常到位！这方面源氏继承了 Capcom 的一贯风格，打击感比较出色，但仍然有提升的余地。武器种类偏少确实稍有遗憾，相比之下鬼武者 2 里面主角四种截然不同的武器，感觉就爽快多了。说到道具源氏的道具还是比较丰富的，这一点相比鬼武者来说要优秀很多，丰富的武器很能满足 RPG 爱好者的收集癖~~~

流程设定，源氏两位截然不同的主角，由于性能的不同，交替使用，可以破解很多谜团，从而得到很多道具，这一点设定比较新颖。相比鬼武者 3 里面不伦不类的双主角设定，源氏这一作法还是很成功的。源氏的流程偏短，只有三章，通关后给人一种一尤未尽的感觉。在这种快餐游戏横行的时代，与其让观众恶心还不如让他们觉得还不过瘾！这也为源氏的续作做好了准备。

总的来说源氏还是很优秀的一部作品，透着一种精巧的灵性；Game Republic 的实力在这里可见一斑。希望这个系列能够更好的延续发展下去。

就算是正题开始之前的热身吧，我们刚刚温习了一下"源氏 1"，总结起来，用"华丽"和"精巧"两个词大约可以概括这款游戏的特点。虽然不同玩家对这款游戏有着不同的评价，但是几乎所有人都在期待它的续作，3D AVG 发展到今天，从最初的"Along in dark"到大红大紫的"生化危机"；从被视为史氏经典的"寄生前夜"到华丽的无可附加的"Devil may cry",3D AVG 大胆的吸收了 ACT 以及 RPG 类型游戏中的诸多特质，并且已经逐渐的形成了自己的风格。但正所谓"成也萧何，败也萧何"，这个类型发展到今天似乎已经开始遭遇自身的瓶颈，虽然我们依旧看到"BIO4"这类大胆颠覆传统概念的作品，但是 3D AVG 的整体水平在最近一段时间内，并没有得到持续的发展和延续。随着次世代的又一次驾临，强悍的硬件机能再一次给游戏制作商提供了更为广阔的展示空间，"次世代的 AVG 应该是什么标准？"这在每个玩家心中都是一个大大的问号，甚至于就连开发商自己恐怕也没有明确的答案。

基于以上原因，作为 PS3 首发软件的"源氏 2"自然成为众人瞩目的焦点。"源氏 1"的成功，让很多玩家认可了 Game Republic 的制作能力，甚至很多人希望 Game Republic 能够通过"源氏"这个系列带给 AVG 游戏更新的思路甚至是次世代平台上的全新定义，因为从"源氏 1"的不俗表现中，我们隐约感觉到 Game Republic 似乎有这样的能力，给业界带来新鲜的活力。

11 月 11 日，"源氏-神威奏乱"作为 PS3 的首发软件之一，伴随着传说中的 PS3 如约而至。在共同首发的几款游戏中，相比一般专用于展示主机性能的赛车类游戏"RR7"和 FPS 游戏"抵抗"来说，这款 AVG 显得非常耀眼，而这款游戏也成为很多亚系玩家首选的随机软件，但是随之而来的，却是广大玩家对 PS3 精美硬件设计理念的赞扬和对"源氏 2"的大肆批评。虽然称不上"恶评如潮"，但是游戏中一些影响游戏性的致命缺陷不免让所有期待这个系列以及 Game Republic 的玩家扼腕叹息。虽然我们现在能够找到的关于"源氏"的评论并不是很多、很翔实，但我想主要的原因在于 PS3 现在的普及量还非常之低，有机会体验这款游戏的玩家实在是少之又少；且不论"源氏 2"成功与否，从这款游戏中，清晰的折射出次世代平台上游戏的一些特质，我觉得这比点评这款游戏本身更有意义。

让我们来比较公平的评价一下这款游戏吧。客观的说，"源氏 2"绝非一无是处，至少在下就觉得还是值得一玩的。它的优点集中在以下几个方面:

1、价位。现在没开封的"源氏 2"在很多店铺中只售 200 多元，相比其它 PS3 游戏来说，价位上稍有优势，也许很多玩家会觉得这是个不是优点的优点，其实作为一款游戏来说，售价是非常关键的一环，只不过我们已经习惯了"散装"游戏，而对游戏的价位几乎没有概念。

2、画面。借助于 CELL 的强大实力，"源氏 2"的画面异常华丽，抛开由于所谓"高清"带来的视觉变化不谈，"源氏"系列的配色一直是我比较欣赏的优点之一，"源氏 2"的很多场景几乎堪比油画，无论是清澈见底的山间流水，抑或是烽火冲天的残垣断壁；无论是波澜壮阔的海上死斗，抑或是波谲云诡的异度空间；恰到好处的鲜艳配色都非常有力的烘托出游戏特有的"和风"气氛。这里值得夸耀的当数 Game Republic 的美工人员，这种程度的美感并不是"高清"这种技术层面的概念能够带给玩家的。

游戏中敌人的庞大舰船

船上死斗，画面异常绚丽！

3、音效。5.1 也好，7.1 也罢，我一直觉得这些技术参数对于界定一款游戏的好坏不能起到决定性的作用。"源氏 2"的配乐部分也是我个人比较推崇的，尤其是战斗时候激昂的鼓声和男声负有变化的和声将那个时代特有的文化气氛演艺的淋漓尽致；再有比如说游戏初期在就要燃烧殆尽的房舍中战斗的一段，5.1 的环绕效果清晰的表现出木材被焚毁时候发出的"嘎嘎"声，置身其中，几乎让人可以感觉到一种难耐灼热。

有戏中穿插的高素质 CG 动画

游戏的配乐虽然可以千变万化，但是它始终应该是为游戏的主题服务的，这一点上来说，"源氏 2"的确做到了，并且非常出色。

那么再来说说这款游戏的缺点吧

1、游戏本身的缺陷。不知道是不是因为"赶工"的原因，之前我所认可的元素悉数遭到删减，甚至于让我怀疑是不是自己的取向本身就有问题。如果说为了提高难度，将原先主角可以通过经验升级的特质改为获取"魔障纲"强化武器还算说得过去的话，那么取消通过"一闪"击中 Boss，取得特殊素材用以打造特殊装备的设定就让人匪夷所思了；道具的种类非但没有得到强化，反而进行了删减，原先除了可以装备武器之外，还可以装备防具和饰品，并且装备不同的防具，主角的服饰还会产生相应的变化，这些良好的细节设定在本作中都得到了弱化甚至是取消。防具和饰品的装备已经不复存在，而武器的种类也只有寥寥几款，强化到最高级之后，攻击力以及招式的差别也都没有太多实质性的改变，虽然可以通过 Ps store 免费下载到主角的新鲜服饰，但也难以弥补游戏本身缺乏变化这一最大的遗憾。

两代静的比照，在下还是更喜欢 1 代的造型

2、弱化的 Boss 战。"源氏 1"中，Boss 战的部分就有人颇有微辞，但主要的问题集中在多数 Boss 都会以"Demo 版"、"正式版"、"加强版"、"最终改良版"的顺序反复出现，着实缺乏新鲜感；但是相比"源氏 2"来说，一代中的 Boss 战已经很尽兴了......唉，真实没有最差，只有更差啊......二代中的 Boss 人设虽然谈不上什么特色，但还算正统，可惜 Boss 们得以表现的机会实在有限，反倒是群魔乱舞的杂兵们成为了游戏的主角，相比之前成群的杂兵战，Boss 战的难度似乎太低了。

平氏的女将——平敦盛，比较有个性的 Boss 之一，战斗中被主角一行划伤了脸……完全不可原谅！就算不得已和女人动手的话也不能打脸啊！

相比之下诸如此类的杂兵占了太多的戏分，这位大哥的动作貌似无比得意……——|

3、难以取悦玩家的"新元素"。1 代中的原创"心眼"系统在本作中进行了彻底的"换血"，原本可以进行多重"心眼"的必杀系统被替换成为一种 QTE 式的连锁攻击模式，并且取消了"连击评价"这一系统，画面貌似华丽，但是缺乏实质性的操作感和成就感；前作中最大的遗憾——"静"，终于可以作为一名正式角色使用，但是角色的性能委实不敢恭维，新加入的角色"武尊"原本的身份是天神，为了能够在凡间作战，借用了平景清的肉身。个人感觉这项设定貌似多余，不知道是不是厂家觉得平景清的人设超级成功，在前作中作为最终 Boss 出演仍然觉得"屈才"，所以才在本作继续使用这个角色，这就不得而知了。

初代 Boss 沐火重生……——|

另外，角色的性能差异非常明显，武藏海就算是蛮力型的角色也不能一点连续技也没有吧？（中途换人物、换武器这种原创连续技不再考虑的范畴之内）静的防御力和攻击力都比较低下，但是速度上的优势并没有体现出来；而武尊的操作更是需要反复练习才能够熟练掌握……这些原本在 PS2 时代就应改得到很好解决的问题不知道为什么又会如此集中的在 PS3 平台的这款"源氏 2"中一再出现……再有，就是关于"6 轴"的应用。众所周知，PS3 的手柄取消了震动而增添了"6 轴"这一崭新的感应系统。其实"6 轴"在"源氏 2"中也有应用，只不过多数玩家直到通关也没有应用这一功能——本作中，PS3 的手柄可以感应玩家的动作，对应角色做出相应的回避动作，比如说突然间向右移动手柄，角色就会做出向右移动的回避动作，但是这一动作通过右遥感也用样可以实现，并且比采用"6 轴"更为方便和快捷，所以，这项设定完全属于"鸡肋"向。说到这里，我想起 NDS 平台上的一款"恶魔城"游戏——"苍月的十字架"，这是 NDS 平台上第一款"恶魔城"游戏，在每次 Boss 战结束之后，会发动一个所谓的"封魔阵"，需要在限定的时间内按照规定的方向在触摸屏上进行"封魔"，这样才能彻底击败 Boss。虽然这个设定"充分"的应用了 NDS 的触摸机能，但是并没有得到丝毫认可，归根结底，我觉得，硬件的先进机能是为了展示游戏的内涵而存在的，而要求软件一味的去迎合所谓的新功能、新思路恐怕更多得只是舍本逐末、喧宾夺主罢了。最后借用"少林足球"中一句老掉牙的台词吧——""6 轴不是这样用 DI～～～～"。

QTE 式的必杀系统，似乎并没有很多人买账

4、视角——"源氏 2"的致命伤。视角这个问题从 3D AVG 诞生的那天起就像恶梦般一直萦绕在所有 3D 游戏身边。不仅仅是 AVG，很多 3D 类游戏都或多或少的存在类似的问题，作为能够"全面展示真实空间"这一概念的副产物，很多 3D 游戏制作厂商都在积极的摸索如何回避这个问题。现在来看，大约有以下三种方式是现在比较常见的解决途径：

4.1 场景固定式。这种模式在 3D AVG 诞生初期比较常用，最初应用这一概念的游戏当数 3D AVG 的开山之作——Alone in dark。这种模式的特点是在每一个游戏画面中，场景是相对固定的，不会随着角色的移动而变化，这样的效果虽然临场感较差，但是因为场景都是提前经过设计的，却能比较妥善的回避这个问题——其实你把背景看作是贴图也未尝不可。生化危机的最初几代、以及

FF7 等等早期的 3D 游戏都采用了这样的方式。

4.2 追尾＋广角式。这种模式适合于节奏较快的 3D 游戏，比如说 Devil may cry 系列，这类游戏一般来说采用追尾的视角比较舒服，在大场面的情况下就会自动切换到全景，虽然在个别特殊情况下，还会存在诸如看不见敌人之类的问题，但总的来说效果还是可以叫人接受的。

4.3 视角自主式。借助于硬件机能的不断强化，全 3D 背景制作也已经不算是什么新鲜的技术了。于是制作者开始让玩家自己控制视角，这个概念貌似非常体贴，但是在战斗的时候很难有时间顾忌视角的更替，更多的还是要依靠自动更换；不过这个系统最大好处就在于在进行沟壑的跳跃时比较方便看清脚下的情况。很多游戏还设置了"远焦"以及"近焦"的更换设定，更方便了玩家的选择。

再回来看看"源氏 2"采用了什么手段来回避这个问题。首先，源氏不可能回到 4.1 这种"场景固定"的模式中来，这是无庸置疑的。原本以为凭借 PS3 的超强机能，自由旋转变更甚至是调换焦距都是小 Case 而已，没想到"源氏 2"根本就不存在自动转换视角的设定！以致于好多玩家都无从相信，翻遍了游戏说明，最后才无奈的确定"源氏 2"的确没有这样的功能存在。那即便我们不采用 4.3 的"视角自主式"，4.2 这种自动转换视角的技术在今天来说应该比较成熟了吧？Game Republic 又应用的如何呢？答案是——非常差！甚至于可以说，在游戏发展到 PS3 时代的今天，对于 3D AVG 游戏视角问题的处理达到这样的程度，简直无可原谅！

游戏的视角问题从游戏的最开始就存在，不离不弃的贯穿始终……一般来说，追尾视角的角度，应该在主角头顶稍微向后 30 度角左右的位置比较符合人的视觉习惯，再适时的穿插远镜头全景，也应该可以比较妥善的解决视角问题。但是"源氏 2"却恰恰相反，镜头的位置偏低，感觉是从主角的腰部向上仰视的样子，并且绝大部分时间是近距离的特写式视角，时间长了不仅让人感觉眩晕，更不方便的是敌人的位置很难确定，很多情况下是在看不见敌人的情况下进行攻击，对游戏的影响很大。

忍龙中的视角处理，由于角度和距离比较合适，所以并没有不适的感觉

其实从技术角度来说，在视角这个问题的处理上 Game Republic 不应该存在问题，"源氏 1"就是证明。虽然这款游戏也被很多人提出过这样那样的质疑，但是却几乎没有人提到过"源氏 1"的视角问题。"源氏 2"的视角问题为什么如此严重，我想最重要的原因，就是因为这款游戏除了画面之外，其它全部元素还都停留在 PS2 时代的二线作品水准，而为了突出自身这一点唯一的优势，才不得不采用这种可以充分展示建模细节的"非游戏性"视角！

这样的角度虽然可以很清楚的表现出画面的细节，却非常不利于游戏。

若干年前，一位业界资深制作人曾经说过这样的一句话："硬件水平的发展给我们带来了前所未有的广阔平台，以前很多无法实现的想法，现在都可以付诸实施了……"而现在的情形似乎恰恰相反，随着电子技术的不断进步，硬件进步的速度已经远远超出了游戏本身进化的速度，在这片未知的领域，游戏如何定位自身的形态和意识？我们还有太长的路要走……

无韵之绝响--<<斑鸠>>REVIEW

deus

"我，没有出生，就不会死去，理想事物，没能满足,就绝不屈服。这样，即使是死去，也不会后悔."--文出自<<斑鸠>>序章

从<<斑鸠>>诞生的那一刻起,似乎冥冥中就注定了它传奇般的经历.虽然诞生在与 DC 主机具有极佳交换性的 NAOMI 基板上,但 TREASURE 公司的高层似乎从未考虑过将这一在街机平台上有着优异表现的纵版射击游戏移植到家用机的舞台上,尤其是当时已经垂垂老矣,行将就木的 DC 主机.但那些<<斑鸠>>的狂热爱好者们似乎根本不会在乎这些,对他们而言,一款射击游戏推出家用机版的意义并不仅仅停留在追加设定资料,隐藏模式这些表面文章上,能够将自己珍爱的游戏放在身边永远珍藏才是最为重要的.于是,一场声势浩大的签名请愿活动就此轰轰烈烈的展开了,这场看上去颇有些痴人说梦性质的举动最后居然取得了成功.TREASURE 社长前川正人被玩家们的真诚所打动,破例决定在当时已经停产一年半之久的 DC 主机上发售斑鸠的家用机移植版,并且只出货六万份,不再追加.虽然只有区区的六万份,但玩家们的热情远远超出了 TREASURE 公司的想象,<<斑鸠>>的出货很快就销售一空,很快成为了一货难求的稀品,直至今日,<<斑鸠>>的 DC 版价格依旧居高不下.

2002 年 9 月 5 日,号称 DC 最后的射击大作<<斑鸠>>在万众期待中如期发售,虽然在这之后又有<<BORDER DOWN>>,<<UNDER DEFEAT>>等作品问世,不过这丝毫不能动摇<<斑鸠>>DC 最强射击游戏的地位.<<斑鸠>>的 DC 版完全还原了原作街机版中的所有内容,并追加了画廊模式,音乐鉴赏,隐藏模式等附加要素.而随着 DC 逐渐淡出历史舞台,DC 上的众多名作业纷纷被移植到了次世代平台上,<<斑鸠>>亦未能"幸免",不过一贯对 SONY 态度冷淡的 TREASURE 并未将<<斑鸠>>移植到当时如日中天的 PS2 主机上,相反地,<<斑鸠>>出现在了 SONY 的死敌任天堂的当家主机 NGC 上.2003 年推出的 NGC 版斑鸠与 DC 版相比,除了出货量略有增加外并未做出太大改动.比较遗憾的是由于当时国内 NGC 主机的普及度有限,导致许多玩家与之无缘.

时至今日,NAOMI 基板的性能早已在日趋激烈的市场竞争中处于下风,但即便如此,<<斑鸠>>的画面依然极具震撼力,即使放到 PS2 平台上,恐怕也只有同为 TREASURE 出品的<<GRADIUS V>>能与之抗衡.极具动感和深度的 3D 背景,大魄力的视角切换,细腻精致的机体贴图,无一不体现出 TREASURE 制作时的用心良苦.作为游戏中的关键词,黑与白两种颜色得到了细致的描绘和刻画,黑不是那种纯粹的墨黑,而是翻着油亮色泽的乌黑,白亦不是那种纯粹的洁白,而是闪烁着夺目光芒的银白.延续了 TREASURE 动作射击游戏一贯的火爆风格,游戏的爆炸特效制作得极为华丽而自然,每当一番恶战,看到几十秒钟之前还不可一世的庞然大物,顷刻间在耀眼的光芒中化散为一缕云烟,纷飞的粒子不禁让坐在屏幕前的玩家产生流泪或咳嗽的冲动.

<<斑鸠>>的音乐部分依然由前作<<闪亮银枪>>的作曲者-崎元仁负责,这位曾担任过<<皇家骑士团>>,<<最终幻想>>等系列音乐创作的制作人具有丰富的作曲经验,大气磅礴的史诗风格是其曲风的招牌标志,而这恰恰<<斑鸠>>那种苍凉悲壮的氛围相得益彰.游戏的整体配乐以管弦乐为主,

辅以节奏感极强的打击乐,让人在游玩时时时刻刻保持着一种血脉贲张的亢奋状态.值得一提的是,崎元仁在作曲时对游戏的章节设置和剧本都进行比较仔细的研究,因此虽然整个游戏里的曲目不是很多,但每首曲子都极好的契合了关卡的主题.比如说第一章<<理想>>,随着主角的座机喷射而出,一场有关宿命的悲剧正式拉开了帷幕,理想是美好的,对理想的追求自然是雄姿勃发,不遗余力的,在这里,崎元仁采用了一种较为激昂的进行曲曲风,间或夹杂着震撼人心的敲击感,然而他似乎并未因如此强势的音乐而又任何妥协之意,反而一浪高过一浪,待到 BOSS 战前的小憩告终,迎接玩家的是新一轮更加猛烈的听觉轰炸,这段紧张而密集的乐曲堪称<<斑鸠>>全篇的亮点之一.而其他章节的音乐,也都显示出其各自独到的一面.<<试练>>的淡定如水,<<信仰>>的缓急交加,<<现实>>的步履蹒跚,<<轮回>>的壮绝悲凉...最终 BOSS 战的音乐再次采用了<<理想>>的配乐,然后再结尾处重新编排,让曲子听上去全然没有开篇处的慷慨激昂,反而平生出一种沧桑感,仿佛时间的胶片在飞快地旋转,在时空中投下一个个转瞬即逝的光影碎片,斑鸠在光明来临之前用华丽的自绝了断了自己宿命般的一生,STAFF 字幕出现,灰白的斑鸠鸟在天际翱翔,耳畔响起似曾相识的旋律,不由得令人百感交集.

游戏说到底还是要玩的,再精美的画面和再动听的音乐充其量不过是一件精致的外套,然而<<斑鸠>>这精致的外套之下依旧有着一具光鲜亮丽的躯体.<<斑鸠>>的开发代号为"PROJECT RS-2".但凡接触过 SS 主机的老玩家都应该对一款射击游戏<<闪亮银枪>>(<<RADIANT SILVERGUN>>)印象深刻,虽然没有数字上的明确提示,但二者的关系昭然若示.传统的 STG,以彩京的作品为代表,大多追求的是高密度弹幕下生存的快感,往往需要玩家进行多次游戏后记忆弹幕的出现时机,摸清规律后进行躲避.但从<<闪亮银枪>>开始,TREASURE 就表现出与这样一种传统思路背道而驰的理念,而到了<<斑鸠>>,这种理念被发挥到了极致.客观的讲,如果不刻意追求高分,<<斑鸠>>的无伤通关是相当容易的.但 TREASURE 从来就没指望玩家会就此终结,显然,无伤前提下的高分才是这个游戏挑战的最大意义.提到高分,必须要提到的就是连锁系统和黑白属性.前作中大受好评的连锁系统依然得到了保留,白白白或者黑黑黑,只要按照这样的顺序击坠敌机,便会得到 CHAIN 奖励,从最初 1CHAIN 的 100 分开始,每成功 CHAIN 一次后奖励分数呈 2 的几何倍数递增,最高可达 25600.黑白属性的切换并非是<<斑鸠>>的首创,早在早年的<<剪影幻象>>里,这样的设定就已出现,而在<<斑鸠>>里,这样的设定更是被发挥到了极致.承受同属性攻击可加分,使用对立属性攻击则可以获得 2 倍的攻击力,看上去颇有点以其人之道还治其人之身的哲学意味,虽看似平淡无奇,却暗藏玄机.以 NORMAL 难度为例,以同属性击破敌机可出现残弹,但对立属性的高攻击力又有利于保持高连击数,这种两难抉择使得玩家必须充分考虑属性变换的时机.高连击数+承受尽可能多的同属性攻击+BOSS 战速杀,只有这三个环节全部完美完成,才有可能取得理想的分数.而为了摸清敌机出现和射击的规律,又迫使玩家必须反复进行游戏,不知不觉已沉迷其中.很明显,那种在以往 STG 中按住射击键不松手的习惯在<<斑鸠>>中被彻底废除，而这种独特的系统也使得不少人在初上手时感到颇不适应。的确，谅你是金刚护体，在 HARD 难度下乱射一气，那密集且无规律的残弹就足以让你死无葬身之地了。但熟悉系统后，那种一气呵成，行云流水的双快感又是其他的游戏所不具备的（有种玩音乐游戏的感觉).<<斑鸠>>的另一革新之处当属"力之解放".在传统 STG 中,大多存在所谓的"保险","保险"的作用除了清屏重创敌人外,更多的时候承担着救命的作用,但在<<斑鸠>>里,这种危急时刻扭转局面的利器并不存在,"力之解放"只能充当一把锋利的矛,仅此而已,然而这样有点严苛的设定却让<<斑鸠>>的观赏性大大增强.尤其在游戏的最终关<<轮回>>里,蓄力-释放-转换,三者间的快速切换让每一个亲身体验过的人都手心出汗,大呼过瘾.在传统 STG 最终 BOSS 战例司空见惯的枪林弹雨在<<斑鸠>>里则变成了一场彻头彻尾的按键表演,让人不得不赞叹 TREASURE 制作功力之深厚.围绕着连锁系统和黑白属性,<<斑鸠>>的关卡设计显

得异常精妙,敌人的出现数量,时机,甚至是位置都十分讲究.第三章狭长通路里的逃生,分明是在向<<沙罗曼蛇>>致敬,第二,三,四章 BOSS 战里夹缝中求生存,让人感到了丝丝压迫感.第五章华丽的属性变换和紧张的最终逃脱...可能很多年以后,这些场景依然会为人所津津乐道.

然而,<<斑鸠>>为人所称道之处并不仅仅停留在以上几个层面,优秀的剧情以及蕴藏于其中的深刻意味足以让人回味良久.很明显,STG 这种游戏类型在剧情表现上与 RPG 相比具有天生的劣势,但 TREASURE 却从来没有放弃过在这点上的尝试.前作<<闪亮银枪>>利用时间的犬牙交错讲述了一个有关生命与轮回的故事.而在<<斑鸠>>里,虽然没有纷乱复杂的时间设置,但有关生命与轮回的探讨却依然在延续,其中的哲学意味更是值得深思.脱离了前作纯粹的科幻风格,<<斑鸠>>的世界观里加入了更多和风与宗教的气息.

本州上的偏远之国-凤来之国,在核心人物"凤来天楼"于地下发现了〝产土神黄辉之块〞的神秘物体后,以〝神通者〞自居，并以〝选民思想〞和〝和平统一〞为名，四处进行着武装镇压。为了与这种行为进行抗争,反抗组织"天角"进行了一次又一次进攻,但皆以失败告终,飞铁块机师森罗在一次坠机后被斑鸠之里的老人们所救,在老人们的帮助下,森罗和篝驾驶着斑鸠战机再次踏上了向"凤来天楼"挑战的征途.最终,他们以生命为代价,换来了这场宿命对决的胜利,但这何尝又不是一个新的轮回的开端.

与<<闪亮银枪>>类似,<<斑鸠>>只是选取了整个故事中的一小部分作为游戏背景,而当玩家了解到整个故事的全貌之后,又会被那片刻的瞬间所深深打动.事实上,TREASURE 一直以来最可贵的地方莫过于将一些深邃的事物巧妙的隐藏在游戏中的点点滴滴,而这些秘密只能为那些真正热爱游戏的人们所发现,<<斑鸠>>亦是如此.记得此前 LENY 前辈曾写过一篇<<闪亮银枪>>的 REVIEW,里面谈到其实<<闪亮银枪>>是 TREASURE 的制作人员对游戏业界不满的一种发泄,而作为<<闪亮银枪>>精神意义上的续作,<<斑鸠>>自然也少不了此类内容。

正如凤凰的出场与浴火和涅磐息息相关一样，斑鸠的现身与死亡总是紧密交织在一起，这在以莎士比亚为代表的不少文学家的作品中均得以体现，而正是因为这种象征意义，所以游戏最后的悲剧结局自然也在情理之中。而联系到<<斑鸠>>诞生的 DC 平台,很容易就让人联想到游戏界中的悲情英雄-SEGA.的确,SEGA 总是能以一个又一个"神作"震撼着玩家们的内心,但常年游离于主流之外,不肯向市场屈服,这样的个性又使得 SEGA 总是与成功擦肩而过,让人一次次扼腕叹息.SEGA 不愿在纷繁复杂的"现实"里不停转换面目,那么等待它的除了"力之解放"耗尽后痛彻心扉的自爆之外,还会有什么呢?<<斑鸠>>,一曲送给 SEGA 的挽歌.但 SEGA 是否已"轮回",恐怕只有观者自明.

黑与白,善与恶,美与丑,对立的事物总是在这个世界上如同双生子一般无处不在,但现实的哲学并非是需要你长着一双慧眼将其一一分辨清楚,而是把手放在身体上那个控制属性变换的开关上,然后再必要的时刻按下,用两副截然相反的面孔去面对这个世界,你会发现,原来真实与虚伪的差别只是一线之间,几桢的差别罢了.天大的玩笑!抑或是辛酸的讽刺.想成为那个坚贞不屈的勇士么?迎接你的只有漫天纷飞的弹雨和自己残缺不全的躯体.不要试图去正视淋漓的鲜血和惨淡的人生,因为那是幼稚的表现.成熟的标志是让自己去适应这个世界,并非是让世界去适应你.是让自己去做自己能做,该做的事,并非是自己喜欢做的事.因为幼稚,所以 SEGA 死了,因为他们只会做如同无底洞一般,入不敷出的

<<莎木>>.因为成熟,所以 SE 活了,因为他们学会了如何以牺牲脸皮为代价去换得最大的经济收益,哪怕这块脸皮曾经是其身体上最为珍贵的部分...世间之事,不过如此.

理想-试练-信仰-现实-轮回.比起那些先贤哲人们长篇大论式的夸夸其谈,TREASURE 仅仅用区区十个字便将人生百味赤裸裸的呈现在人们面前.而每当关卡中的那些文字出现一次,你对人生的理解便会深入一层.为理想而生,体验了残酷的试练,只因心中强烈的信仰而不愿放弃,严峻的现实令人疲惫不堪,向凭借死亡以获得永远的安息,却发现自己又回到了轮回的开端.这便是人生,充满了变数,让人哭笑不得的人生.我想,天性粗枝大叶的老美们是很难理解<<斑鸠>>的内涵的,因为其中所体现出的沉重感和轮回说与他们的精神世界相差甚远.有点压抑,有点化不开,有点宿命,虽然有些人可能会对此不屑一顾,但在东方人的思想中,生命,或者说历史,就是以这样一种车轮般的形态在永劫不灭的轮回里前进与发展着.死并非是生的终结,而只是一段路途的终点和另一段新的路程的起点.所谓人生,大抵就是这样.

STG 已死,SEGA 已死,已死...但更多的人,事,物还在生存着,还在不停探讨着生命的意义.天空中似乎还依稀能听得见斑鸠的鸣叫,而未来,未来又在何方...

"我们,应该能够见到自由了吧."-文出自<<斑鸠>>终章

献给所有热爱<<斑鸠>>,热爱 STG,热爱 SEGA,热爱生命的人们.

全文 完

羽翼下的惊天阴谋——DQ8 之“里剧情”

ydy135

原载于 UCG 第 N 期自由谈

羽翼下的惊天阴谋
——DQ8 之“里剧情”

去年冬天，一部超级大作的美版悄然发售了。尽管没有首发日上百万套的巨额销量，尽管与日版相隔一年之久，可人们还是能够从这部作品中感受到王者的凛然之气。这一切只因为它是《勇者斗恶龙》。

有着“国民 RPG”美称的《勇者斗恶龙》系列（以下简称 DQ）在日本自然是鲜有匹敌者，但其在欧美以及中国的影响力却远不如它的竞争对手——FF 系列。与其说是文化原因造成这一切，还不如说是语言的障碍使然。DQ8 的美版发售让那些对 DQ 系列敬而远之的玩家看到了一丝希望，对于那些一直靠看功略才能将日版 DQ 暴机的日文苦手，更是把 DQ8 的美版看成是来自天籁的福音，美版 DQ 对于他们的意义丝毫不亚于 PS2 版生化对于 PS2 玩家的意义。可以想见，未来的 DQ 将拥有更为广泛的影响力，也自然能拥有更多的 FANS。

随着 DQ8 美版的发售，原本不玩 DQ 的英语玩家们也能看懂剧情，也就很自然地会对 DQ8 的剧情有一些看法。而关于两大 PRG 系列——DQ 与 FF 的比较又开始成为热门话题。在网上，有一种比较流行的观点：DQ 系列的精髓不在剧情，而在系统。这一点和 FF 系列正好相反——离开了剧情的 FF 不再是 FF，而离开了剧情的 DQ 仍然是 DQ。

我个人对这种看法是持怀疑态度的。PRG 游戏玩的就是剧情，而作为 DQ 这样的黄金 PRG 品牌更是没道理把剧情放在次要的位置上，说 DQ 不重剧情于情理不通。此外，从事实来看，这次 DQ8 的剧情更是深邃无比。如果没有很强的理解能力，最多不过能看懂 DQ8 的“表剧情”罢了。

所谓“表剧情”就是大家从字面意思上能够感受到的一切剧情。简单说来，就是：主角和伙伴们为了解除国王和公主的诅咒，一路追踪道化师，并经由一场华丽的战斗解决了他。谁知道化师也只是受人利用，真正的幕后黑手是被七贤者封印的黑暗魔王。于是，主角一行又以维护世界和平为己任，追逐被魔王控制的一个个生命，企图阻止魔王复活。虽然最终魔王还是得以复活，但得到了神鸟支持的主角们却及时的击败了魔王，恢复了这个世界的和平。被解除了诅咒的国王与公主也迎来了新的家庭成员——主角。从此，勇者和公主就过上快乐的生活，云云。

如果大家对于 DQ8 的理解仅止于此的话，那么这样的剧情的确难以摆脱“俗套”的帽子。值得庆幸

的是，游戏的制作者在构思剧情时有意在表剧情的背后埋下伏笔，从而得以让我等热爱思考的玩家能够体悟到其中的"里剧情"，并进而为 DQ8 的剧情之深邃而欢呼雀跃。接下来，我将就自己能领悟到的那部分里剧情进行说明。如有不当之处，还望众多 DQ 饭能够手下留情，保护环境，珍爱身边的鸡蛋和西红柿。

想了解 DQ8 的里剧情，首先应对游戏中的正邪观念进行再认识。作为游戏中的两个主要反面角色——道化师和黑暗魔王，的确被鸟山明大师描绘得很邪恶。即便是不识字的小朋友见了，也会怕怕的说。但人长的难看，并不是他自己的错。从科学的角度讲，这是由基因决定的。而且长相和人的正邪也没有必然的联系。长辈们在我们很小的时候就灌输过"人不可貌相"的理论，这一点大家应该能够认同。更重要的是，这两位角色在 DQ8 中的表现一向低调：道化师总在神不知、鬼不觉的过程中完成任务，很少在公开场合露面。而黑暗魔王就更是低调，在了解了人们心口不一的情况下，为了避免吓到小朋友，他宁可忍辱负重的躲在女神像里，这是怎样的境界？即便到了后来的黑暗都市，这位魔王也仍然把自己隐藏在城市的最深处。套用星爷的话来讲，这两位所谓的反面角色虽然丑陋，却不曾出来吓人，也算比较厚道了。

而且，如果大家仔细分析剧情的话，会发现这两位"大反派"的所作所为并不象我们想象中的那样"十恶不赦"。先说说道化师。

道化师，作为黑暗魔王在光明世界的形象代言人，忠实的履行了自己的职责：寻找魔杖，并消灭七贤者的后人。关于魔杖的获得，在主角与国王看来似乎算偷。其实这件神魔大战的遗产并不真正属于这个国家，所以说成是偷是不大恰当的。退一万步，即便道化师的确是偷，其行为无论在量的方面还是质的方面都无法与主角相提并论——对于主角来说，到别人家里翻箱倒柜只是家常便饭。为了获取更多的宝贝。这家伙竟然还配了三把万能钥匙。这样的本领显然是道化师不具备的，也难怪他会输给主角。至于说暗杀七贤者，这里牵扯着黑暗魔王、神鸟和七贤者的个人恩怨，不能以简单的对错而论，在后面我会着重为大家分析，这里先避过不谈。

不管你是否喜欢道化师的人设，必须承认的一点是：此人在执行任务的过程中，除了四位贤者后人，其实并未再杀过任何人！如果你不信，我们可以共同回忆一下：诅咒王城是道化师行动的出发地点，那里并没有死人，只是多了一些被诅咒的人。况且这些诅咒，其实不是由道化师施加的。至于理由，我在文章的末尾有给出解释，性急的玩家可以先行阅读。其后的 Farebury 村、东之塔以及 Baccarat，都属于暗杀的性质，所以不存在无辜的问题。道化师唯一一次不甚成功的暗杀是在修道院，由于目击者太多，为了顺利完成任务并掩人耳目，道化师只得将侍卫打昏。这也是他在故事中唯一一次对暗杀目标以外的人动粗。但这些侍卫大多也只是轻伤罢了。所以主角在赶到楼下时，已经有侍卫醒过来并告诉主角发生的事情。如此说来，道化师不但手下留情，甚至称得上是宅心仁厚了。

更难能可贵的是，在道化师执行任务期间，面对主角一行的穷追猛打，他一直采取宽容和回避的态度。直到主角们追击到暗之遗迹的山洞里，道化师才因为无路可逃而被迫反击。
一位如此忠于职守，且又不滥杀无辜的魔法师，又为何要被扣上"大反派"的帽子呢？这个问题说到底便是我们中国人常说的"成者王侯败者贼"了。我们所了解到的表剧情都是站在神鸟及其支持者的

角度来看的。历史总要由胜利者来书写。而神鸟恰恰是胜利者。如果胜利的一方是黑暗魔王，相比一切都会大不一样。那么，事实的真相究竟是怎样的呢？让我们拨开迷雾，进入整部游戏最为核心的剧情——黑暗魔王、神鸟、七贤者以及主角们的关系中去寻找答案吧！

在表剧情中，我们多少已经了解了一些黑暗魔王的事情。他是神鸟的死对头，也是暗之世界的统治者。在上次神魔战争中，神鸟集结了七名人类成员，封印了黑暗魔王。这七名参与封印的人类，被尊称为七贤者。他们及其后人的存在，使得黑暗魔王无法来到光明世界。至于神鸟与黑暗魔王为何结怨，黑暗魔王又为何屡次遭到封印，游戏却未曾详细说明。

从情理来讲，每个正常人都向往光明。即便是生活在黑暗世界的人，也能辨别色彩。黑暗魔王贵为神明，又怎么可能对光明的花花世界视而不见呢？不要说成为光明世界的常驻居民，哪怕只是作为旅游者走一遭，也不错啊。为了开拓臣民的视野，更为了交流两个世界的不同文化，黑暗魔王打算开通黑暗世界与光明世界的旅游线路。本来这是个双赢的方案，最终却导致了一个两败俱伤的结果：光明世界的统治者——神鸟一向妒贤忌能，它看到黑暗魔王将黑暗世界统治得井井有条，其子民身处黑白世界，竟仍能安居乐业，便担心一旦打通两个世界，自己的子民会改变信仰，从而动摇其在光明世界的地位。

有如此打算的神鸟，自然是竭力阻挠魔王的方案。为了彻底铲除后患，神鸟更在其支持者——七贤者的帮助下，将魔王在光明世界的真身封印在自己的雕像之中。其隐含之意不难理解——神鸟要让黑暗魔王永远生活在由神鸟制造的阴影中。由此，魔王与神鸟，以及七贤者之间的恩怨也就结下了。正所谓"最毒不过妇人心"，已经封印了黑暗魔王肉身的神鸟仍不肯完全放心。为了防止来自黑暗世界的报复，它先下手为强，只身来到黑暗世界，并不停的袭击、骚扰黑暗世界的人类，企图压迫黑暗王国屈服。为了实现其可持续性侵略的宏伟蓝图，神鸟甚至还在黑暗世界下了一个蛋（不过孩子的父亲下落不明）。这一点，在主角前往黑暗世界的时候已被印证。可惜的是，心地单纯的主角没能识破神鸟的谎言，反而成为其利用的工具。这是后话。同时，为了防止光明世界发生变数，神鸟更在光明世界的神鸟村留了一个影子作监视之用。

神鸟在黑暗世界的骚扰和袭击取得成效了吗？答案是肯定的。外形丑陋、但心地善良的黑暗魔王不忍看到子民无辜受害，便忍辱负重，答应接受神鸟的条件。这个条件便是：由黑暗魔王方面派人看护神鸟下的蛋。在这个看似简单的条件背后，隐藏的是更大的阴谋：一旦神鸟蛋孵化，神鸟就有了在黑暗世界的继承人，而它本人便可以班师回朝。此外，如果神鸟蛋在孵化之前有些许闪失，神鸟还可以以此相要挟，进一步扩大条件。

不幸的是，在黑暗魔王答应了神鸟的条件并履行承诺后，神鸟却出尔反尔地继续攻击黑暗世界的人类。这一点也在主角的黑暗世界之行中得到印证。一向宽厚的魔王终于忍无可忍，决定奋起反抗。因为其真身仍在光明世界，为了对抗强大的神鸟，魔王只能选择打破封印，重获自由之身。而解开封印的唯一办法就是消灭七贤者的后人。与能够在两个世界同时施加影响的神鸟不同，魔王在光明世界并没有影子，所以，它唯一能利用的也只有神杖而已。通过神杖对其拥有者的影响，魔王开始了其艰难的追求自由的过程。

眼看着当年神鸟手下的后人们一个个被消灭，神鸟不禁心急如焚。当年，如果不是有七贤者的帮助，单凭神鸟的力量是无法封印黑暗魔王的。如今神鸟面对的一个迫在眉睫的问题就是：怎样快速寻找到如当年的七贤者一般强大的人类。也正是在这个时候，主角们的英勇表现引起了神鸟的注意，七贤者终于后继有人了。为了让主角尽快与自己结盟，神鸟兵行险着，引导主角一行来到自己作恶多端的黑暗世界。在与主角们较量一番，并证明自己其实是一只菜鸟后，神鸟竟然大言不惭的把自己的失败解释成对主角一行的考验。接下来，神鸟更是使出毒计，让主角去"营救"自己的蛋。为了防止主角走漏消息而穿帮，神鸟更是对临行前的主角千叮咛、万嘱咐，一定要隐藏自己前去的目的，以防止魔王撕票。其实，神鸟的真正用意正是迫使魔王撕票。在此之前，神鸟对看守神鸟蛋的魔将早有吩咐：除自己之外，不得让任何人接近神鸟蛋。如果不能将入侵者击退，也要与神鸟蛋玉石俱焚，绝不能让神鸟蛋落入他人之手。可怜那魔将为保护神蛋粉身碎骨，却恰恰中了神鸟之计。而正是通过这次行动，神鸟也才真正完成了对主角一行的控制。而主角们也彻底打消了对神鸟的疑虑，并遵照其指示回到光明世界，阻止黑暗魔王复活。

正所谓"虎毒尚不食子"，神鸟之阴险毒辣实在令人发指。

其后的故事发展就不必细说了。总之是黑暗魔王不敌主角，以惨败而告终。神鸟只出了点脚力便大获全胜，可谓名副其实的大赢家。不过在最终的结局部分，有两个细节值得我们注意：第一，当黑暗魔王被击败后，诅咒王城仍是老样子，国王和公主的诅咒也没有被消除。直到国王向神鸟提出请求后，诅咒才真正消失。

按道理讲，如果这个可怕的诅咒真的是由黑暗魔王及其代言人所为的话，其作用力理应在其被消灭的那一刻就被解除的。为什么魔王消失了，诅咒却不消失呢？为什么偏偏在神鸟对国王作出解释后，诅咒才消失了呢？除了"诅咒是由神鸟施加的"这个解释外，我们找不到更合理的答案。
第二，在诅咒王城恢复原样后，神鸟却不敢稍作停留，直接飞去了黑暗世界。与上一次魔神之战一样，神鸟此次前去黑暗世界，其一是防止黑暗世界生变，其二，也是为了尽快报复"不听话"的黑暗魔王。

而我们可怜的魔王在这次失败后，又将面临怎样的命运呢？只有天晓得了。

经典赏析之《马克思佩恩 2》

菜鸟评游戏

黑夜传说——经典赏析之《马克思佩恩 2》

前言：开始写这篇感想的时候还是今年一月份，其目的就是追忆这款曾经给与我太多印象和感动的一款游戏。或许 5 年前的我可能在打穿《马克思佩恩 2》后期待 3 代的降临，但是如今的我可能更希望这位传奇英雄的经历就此打住————当期待多年的 3 代匆匆发布时，我不知道有多少像我一样的老玩家看着概念图中一脸血污的"布鲁斯威利斯"无话可说。可能并不是每个人都习惯刀光剑影的生活，但这或许，这就是佩恩大叔的命运吧，在永恒的黑暗中，一次又一次的寻找着灵魂和救赎。

正文：

许多年以后，我很庆幸自己玩过《马克思佩恩 2》。
我之所以庆幸，并不是庆幸自己体验过被后人模仿到烂的"子弹时间"。
我庆幸，
因为自己体验过绝无仅有的黑色氛围。

去评论一款游戏，绝不仅仅是之乎者也。于是在《马克思佩恩 2》发行后的 5 年里，我受够了无数媒体，无数玩家对于这款经典游戏的评价，除去真正将《马克思佩恩》视为暴力美学的人，大多数人不过是在人云亦云，个别的几篇优秀文章也不过是从游戏的文化和剧情入手——但是在我一个菜鸟玩家的心里，不去触及游戏本质乐趣的描述是不到位的。想把《马克思佩恩 2》拿出来说事，是我很久以来的梦想，但是因为自己是个游戏菜鸟，文字也并不优美，这个梦想就一直延续到现在。因为本人也很久没玩《马克思佩恩 2》了，文字错误在所难免，希望高手指教。

《马克思佩恩 2》的诞生，远没有所谓的一波三折。在初代《马克思佩恩》诞生之后，如何为这款初出茅庐但是叫好又叫座的游戏安排续作就成为一件理所当然的事。历经 2 年的研发，2 代从表面上给与玩家的是在当时颇为顶级的画面和比起 1 代更为流畅的战斗。1 代的功过是非本不是本篇文章所要讲的，但是为了与 2 代对比还是写出来比较方便。按理说从各个方面都优于前作的 2 代，本应当取得更好的成绩，可是当我们去检索 2 代的销量时，却会发现连官方都会对这款斩获不少大奖的游戏闪烁其词，不难推断 2 代实际销量远低于 1 代。所以今天要说的一方面是《马克思佩恩 2》游戏的素质到底怎么样，另一方面则是为什么这款游戏只能停留在小众的阶段？？

《马克思佩恩 2》的成熟与稚嫩

从整体上看，2 代延续着 1 代的一切，黑色的风格，硬派的手感，漫画过场，偏于简约的场景设计，很难让人一开始就发觉 2 代与 1 代的不同之处——当然，如果一开始就把画质调到最高，那么 2 代一下子就在画面上秒杀了前作，以至于到今天我还会告诉朋友，那个《马克思佩恩 2》是用 DirectX8 作出来的游戏。。。。。。。这个 DirectX8 还是 DirectX9 倒是其次，关键是 2 代主角一下子就从那个毛头卧底小伙子变成了老成的纽约警探，光是看着身材比例更加匀称的佩恩，就足以证明 2 代在美术上的进化。游戏一开始就保持着稳定的黑色风格，并一直持续到最后，不像现在有些游戏完全是在拿着好端端的"虚幻 3"做模仿秀。

作为一款 03 年的游戏，《马克思佩恩 2》并没有运用当下流行的动态菜单等元素，反而显得简洁纯粹，配以标志性的大提琴曲子，让玩家仿佛从一开始就体会到轻微的伤感。进入游戏，扑面而来的又是《马克思佩恩》的特色——漫画过场（准确的说，应该是"图像小说"过场）。在这里就多说两句。通过查资料得知，制作组最开始选用漫画过场的原因其实就是比 CG 动画节省资金，但是却在玩家中引发了不小的反响。其实 CG 过场有其华丽精美的一面，但是并不是所有风格都适合 CG 动画。如果《马克思佩恩 2》选用 CG 来表现黑色电影一般的剧情，首先就会使得剧情变得拖沓，更重要的是以漫画作为表现手法，无疑把想象的空间留给了玩家，而 CG 的直观表现无遗会扼杀这一点。

在画面处理上，《马克思佩恩 2》无疑超额完成了任务。最为杰出的表现莫过于占据游戏大部分流程的室内场景，除此之外，游戏对于雨的描绘，爆炸火焰效果也算顶级。虽然在细节上无法同今天的游戏相提并论，但是在当时绝对把同级别的游戏给比了下去。尤其是建筑内的灯光，材质非常真实，例如医院地面破旧的瓷砖，在游戏的光照下并不突兀，这里并不好用语言形容，因为大多数游戏给人的感觉就是"假"（即使运用了各种各样的特效，技术），而像《马克思佩恩 2》《crysis》这样的游戏在一开始就让人觉得这个"世界"很真实。

在剧本上，《马克思佩恩 2》也显示出成熟的一面，倒叙，回忆，闪回手法运用很多，如果您看得懂剧情基本不会引发歧义。当然，如果您喜欢把过场匆匆跳过，而且无视主角的内心旁白，那么《马克思佩恩 2》不亚于正统黑色电影的情节——阴谋，权力，背叛，朋友，敌人，绝对会让你分不清也道不明。如果仔细分析一下流程，不难发现《马克思佩恩 2》的剧本用心良苦，但是与之配套的关卡设计却显得十分平庸，除了印象深刻的"梦境关""街道关""住宅楼关"，其他关卡尽管主角也是不遗余力，但是场景的单一，任务的单一（完全的射击）加上游戏的难度问题，使得玩家在通关过程中容易失去动力，尤其是几个大章节中的难点，更是容易令玩家失望。不过话说回来，游戏的剧本对于初学者而言还是有些繁杂，比如一开始的剧情动画，比如错综复杂的人物关系等等，的确增大了部分玩家第一回游戏时的压力，很多玩家马马虎虎通关后仍然不知到剧情为何便就此告终——要知道绝大多数人不会玩游戏的第二遍！！！

《马克思佩恩 2》的稚嫩，大概与来自一代的不拘小节脱不开关系。所谓细节决定一切，即使是最为细小的失误也往往难逃挑剔玩家的法眼。如果说第一代的简陋是因为准备不足，那么二代制作组在充足资金下仍然在关卡设计，敌人 AI 等方面没有大的提升，则是不可原谅的罪过。除了最后部分，整个游戏中我们面对的敌人几乎是成为"永恒"的清洁工人，没错，着装整齐，颜色一致，甚至动作都一致的"清洁工"是游戏中最为难缠的人，而材质单一的重复场景反反复复出现简直是这类敌人的"绝配"。说道这里，您就会理解为什么在"掩体控"尚不流行的当时，"堵门口"会成为不少玩家通关的秘诀。。。。。。。。

此外，对于游戏的持续价值，欧美游戏制作者往往认识不深。就以本作来说，不管您是 4，5 小时熟练通关，还是 10 小时左右的慢慢玩，大抵都会感觉到通关后无事可做的迷惘——没有任何成就感的设置，甚至连为人所不齿的收集要素都没有。作为一个菜鸟玩家，我直到现在恐怕也没有本事把困难难度打穿，然后截一套佩恩大叔抱得美人归的图片放在桌面欣赏。另外，限时模式和生存模式也没有多少惊人之处，喜欢的人玩的不眠不休，不喜欢的人根本不碰，这是最简单的事实。

在系统上，2 代并没有添加更多花哨的功能，也没有画蛇添足的设置能力成长，级别等概念。在我眼中，这样的设计虽然简单，但是成熟，容易保持玩家的注意力在游戏本身而非其他方面。不过主

角的生命值偏低，敌人伤害过高等问题大大限制了游戏的流畅程度，玩家就必须浪费时间寻找止痛药（或是用秘籍->），从某种意义上说，破坏了最初的思路。

《马克思佩恩 2》的美学

提起《马克思佩恩 2》的艺术设计，我估计马上就会有人跳出来解释什么是暴力美学，什么是子弹时间，并把游戏的这项功能当做精华来顶礼膜拜。事实上，用"子弹时间"来描述《马克思佩恩 2》可以，但是单纯把《马克思佩恩 2》的精神归结为视觉设计上的成就，就完全不妥了。本菜鸟没有受过艺术方面的相关教育，也不懂得到底什么是暴力美学——如果真就是引经据典般的罗列事实，那么我都可以成为美学大师了。我所懂得的，是这些年来心中一直挥之不去的影像——那个雨夜下纵横四海的马克思?佩恩。

久仰的子弹时间发展到如今这种地步，恐怕连《战争机器》里面的马科斯和《光环》里面的士官长都想参合进去，不管是在哪个领域，都有深刻的应用——比如《这个》比如《那个》，一来主角都想要装酷，二来子弹时间可以有效降低游戏难度，却又不破坏爽快感。今天俺不想多谈子弹时间，因为大家对于子弹时间都应该很熟悉，更何况提起《马克思佩恩》，谁都会想到大名鼎鼎的"慢动作"系统。

最近开始回顾《马克思佩恩 2》，才发现游戏的定位就是一部"a film noir love story"。简单的说，《马克思佩恩 2》的编剧 Sam Lake 把该作定义为"黑色基调的爱情故事"。只不过在笔者眼中，这款模仿多于创造，融合电子游戏表现手法的"黑色游戏"，更多的游走于爱情故事的边缘，却在无处不在的细节中向黑色电影"致敬"。副标题"the fall of max payne"译为"马克思佩恩的堕落"也可，译为"英雄之秋"也可。"堕落"，意味着一代中所谓的英雄并未真正从丧失家人的痛苦中得到解脱，也暗示着主角的灵魂在孤独中需要彻底的爆发。但是，本人更喜欢把 fall 直接译为"之秋"：首先，本人不得而知 2 代故事到底发生在什么时节，但是从人物的着装，萧杀的街道环境，多少可以感觉到阵阵秋意，而马克思?佩恩的颓废，迷茫，或许正是这个秋天最好的注脚。

在游戏世界中，创造一个人物简单，但创造一个城市复杂；创造一个城市简单，但创造一种文化，创造一个世界观复杂。做个简单的比喻就是普通的科幻片，奇幻片与《星战》《指环王》之比较。明白了这一点，就会明白为什么在"城市构建"上颇有建树的 GTA4 可以受人青睐，也就会明白为什么《辐射三》被不少媒体选为年度最佳。作为一款动作游戏，一切都得按照路子走，就更增加了营造世界的难度。毕竟，掌控着《马克思佩恩 2》话语权的是枪杆子，在这个世界中，非黑即白，没有什么是可让你选择的。经常看电影的人或许会习惯这种略显宿命感的设置，而"命运"这种东西是从来掌握在编剧手中的——你可以战胜 BOSS，你可以把敌人众玩弄于鼓掌之间，却无法拯救自己的灵魂，这就是《马克思佩恩 2》留给我们的结局。永远无法得到真爱的马克思佩恩茫然的看着远方，或许他什么都没有看，从结尾漫画的一张纸上，依稀可以看到第二天的光明，但是英雄的结局呢？谁知道呢。。。。。。。为了让玩家最后真正地感同身受，制作者从一开始就不遗余力的描绘这个弱肉强食的社会，与其说编剧功底深厚，倒不如说看过的黑色电影不少。黑夜是"黑色电影"的标准配置（尽管有像《幻象杀手》般白天场景的），整体效果阴暗诡谲，加上本作特意营造的雨夜，从氛围上平添了一份忧愁与未知，而朦胧的雨夜从另一方面暗示着佩恩与莫娜萌动的恋情。

作为一款游戏，我们无法像电影一般随时调整摄影角度，因此刻画人物表情的时刻往往仅限于过场动画，但是在《马克思佩恩 2》中，主角无处不在的内心独白立刻使得手中操纵的角色活灵活现，恩，是死气沉沉。基于触发式的内心独白在黑色电影中屡见不鲜，在这款游戏中则完全托起了马克

思?佩恩这个角色（实际上也在告诉玩家下一步要干什么），低沉厚重的嗓音，不苟言笑的评论，都使得玩家在不知不觉中给与这位警探莫大的认同。

剧情的设置也与经典黑色电影脱离不开关系：黑社会题材，阴谋论都是黑色电影惯用手法，很难说本作到底是模仿那一作（本人看过一定量的黑色电影，但也有不少是没看过的）比如说主角陷入阴谋，或是黑白两道模棱两可的关系，再或者说性感冷艳 MonaSax 的人物设置，Payne 的梦境选择等等，大概都有着类似的情节设置。当然，被本作以一种全新的艺术形式表达出来之后，我感觉到的远远不是"模仿"这个词，而是"贴切"——要知道，小马哥的能耐绝不仅仅是腰间数不清的弹药匣，更是在这黑暗城市中表现出的那种男人魅力，而这种魅力，就是玩家一直想要扮演的。

《马克思佩恩 2》的致命弱点
所谓"瑕不掩瑜"，即使在意境的表达上超越了一般动作游戏的《马克思佩恩 2》，也同样有其缺点。

可能在我的记忆中，GTA4 的 10 分满分是最难以忘却的片段。即使是今天，我仍然不相信 GS,IGN 会昧良心收钱给一款游戏高评价，但是从这件事我至少清醒的意识到：CU 玩家的评测终归不会关照到真正的绝大多数玩家——菜鸟们的感受。当您已经把一款游戏做到滚瓜烂熟的时候，就自然不可能体会到世界上竟然有人（就我所知相当多）连最低难度都无法通过，甚至在前几关就早早丧失了对游戏的兴趣。

没错，第一次玩《马克思佩恩 2》的我，连游戏的基础难度都无法通过——所谓的游戏难度随时调整，并不会大大降低游戏的难度，而仅仅是微调。也就是说，如果您的枪法真的不行，或者您根本就不屑去运用"子弹时间"，那么在纽约的这一晚，恐怕会是您一生都挥之不去的噩梦——即使是在今天，2 代的难度也算是数得上的。如果您信不过我的话，大可以自己尝试一下，前提是您也像我一样菜鸟。。。。。。如果《马克思佩恩 2》有弱点，那么偏难的难度恐怕是唯一之选。

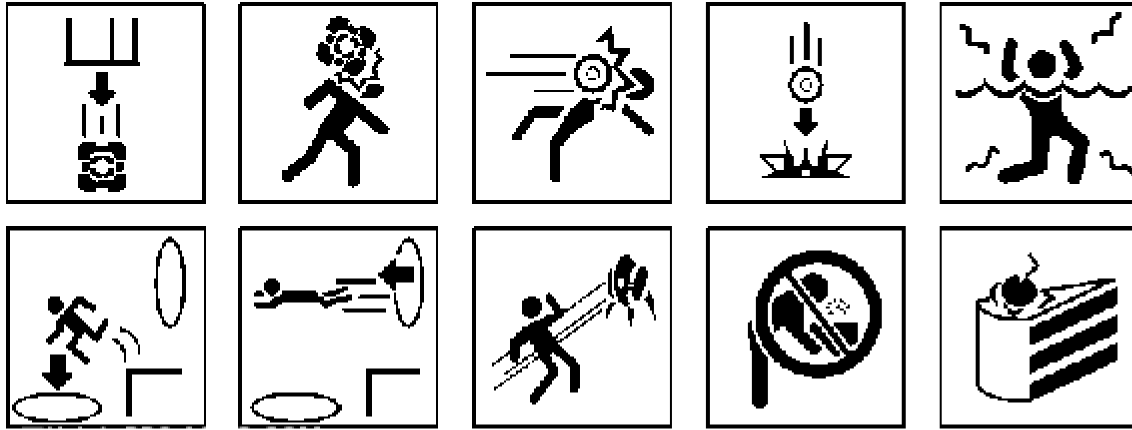
作为一款第三人称射击游戏，视角的选取往往意味着玩家会坚持多长时间然后"飞盘"——或是"怒删"。很不幸的是，《马克思佩恩 2》的视角比起一代并无起色，并且成为 2 代的一个主要问题，而连带问题就是偏暗环境下的头晕问题（大叔经常在天上飞来飞去，恐怕玩过的都会有点印象把）。虽然在大多数情况下我没有遇到视点上的问题，但是一旦到了相对狭窄的位置，或是主角正在空中瞄准时，问题就会接踵而至——比如印象中我经常会被大叔的大脑袋挡住视线，或是被不知道哪来的子弹击中。。。。。。。

结尾：接触《马克思佩恩 2》是一种缘分，不管自己今天用什么样的语言去形容它，也不管大家是否希望 3 代的到来，一切的一切都不以人的意志而转变。这个些列最终将何去何从，答案亦将在年末揭晓。

如果您真的耐着性子看完了本文，至少我会明白您也是一个默默关注着《马克思佩恩》系列的玩家，俺就在这里道一声谢谢了。

甜点，我要吃你

彩虹泪花



After all, the cake is not a lie :)

如果标题没有能让你立刻联想到这篇短文所要提及的游戏的话，上面这句英文应该可以引起所有接触过这款游戏的玩家的共鸣，唤起一些美丽的回忆吧。游戏的整个过程里，关于这个蛋糕是不是仅仅一句谎言的线索始终在挑逗着对前途一无所知的游戏主人公。结局多少有些悲伤和残酷，蛋糕虽然是真的，但却是包含了"如何徒手杀人"的配方。不过不要紧，我们心爱的 Weighted Companion Cube 小姐还活着，而游戏本身无论从各个方面的素质来看，都配得上 2007 年游戏"东西方全席"上最诱人的餐后甜点的地位。很可惜由于其实验品性质和游戏短小分量不足的原因，她无法去和《超级马里奥银河》或者《质量效应》《生化震荡》这样的大作去争夺最佳"正餐"的身份，但能有幸品尝到如此精致可口让人回味无穷的"蛋糕"，也是去年丰盛的游戏宴席上最闪耀动人的时刻之一。

如果你看到这里还没有明白我想说的是什么游戏，而且对于"The cake"和"Weighted Companion Cube"一无所知，那么你还是先不要往下看了，相信我，你应该立刻去打开迅雷下载这个叫做《Portal》的游戏。游戏很短，即使是第一次在不参考任何攻略的情况下，3-4 个小时也足够足够通关了。我不希望因为我兴奋的有些语无伦次的语言和拙劣的表达而给这款小小的神作带来任何先入为主的负面影响，而且，本文会有许多关于《Portal》的关卡和剧情的透露。

当然，也许我多疑了，说不定我是这个世界上最后一个通关这个游戏的人，HAHA，FAT CHANCE。但无论如何，就像如果你坐了世界上最高最大的过山车下来之后不可能不和朋友去感叹一下当时的感受一样，在完成了《Portal》的奇妙旅程之后，我也有不得不抒发一下的感叹。

一边反复的听《Still Alive》，一边写，比咖啡更提神：这应该是游戏史上最让人惊奇意外，最黑色幽默的结尾曲吧。



《Portal》从游戏性上来说，就是对"转移门"这个游戏机制的一次正规的探索测试，Valve 毫不回避这一点，游戏没有单独发售而是作为橙盒的一个赠送品，只不过结果这个附赠品的反倒喧宾夺主的成为了这个橙盒里最被人们珍视的宝石。在游戏中，Valve 也明确阐述了这一点。游戏从头到尾完全依赖 Portal gun 进行，没有复杂的动作，没有多到背包里放不下的枪械物品，战斗的成分也被 Valve 在游戏测试中一降再将，然而从纯粹的 Portal gun 延伸出的可能性却是变化万千，让人叹为观止，欲罢不能。

DigiPen Institute of Technology 的天才学生们在 2005 年制作了一款叫做《Narbacular Drop》的游戏，游戏发生在一个剑和魔法世界里，老套的公主与魔王的故事。我们可怜的公主不能做出"跳"这个简单的动作，但可以使用"Portal"这个物理学上至少目前为止依然是不现实的能力，可以在特定的表面上打开两个转移门，这些门不会把公主传送到什么异度的空间里去，只是在游戏世界中可以把一个物体，连同它的动量状态，从一个门入，原封不动的转移到另一个门出。

凭借这个看似简单却潜力无限的创意，《Narbacular Drop》在 2006 年拿下了多项游戏大奖，这批"二十一世纪最宝贵的人才"在来到 Valve 之后，在 Valve 提供的支持下，以几乎完全相同的游戏机制为基础，套用《半条命》系列的世界观设定，配上令人拍案叫绝的叙事对白，为我们带来了《Portal》这款出色的游戏。

玩家控制着游戏的主人公，Chell，在已经是空无一人的 Aperture Science 实验室中，按照电脑 GLaDOS 的指引，完成关于 Portal gun 的可能是最后的一次测试。Portal gun 的想法和原理都很简单，直白的说就是"怎么进去，怎么出来"。利用这个功能，你可以做出"瞬间转移"一样的行为：在你面前的表面上开一个门，再在远处你要转移到的地方的表面开一个门。如果这两个地点之间有不可通过（但必须是不阻碍视线的）的障碍，比如壕沟，那么你就实际上利用 Portal gun 通过了这个障碍物。

这样的例子听起来比较无趣，因为它只利用到了转移门的一个性质：转移物体，而没有利用转移门的另一个似乎是更重要的性质：同时转移物体的动量。这意味着物体进入第一个门时的运动速度和运动方向都会原封不动的在出口体现出来。

Portal gun 的奥妙和乐趣从此产生并一发而不可收拾。

最简单的，你可以在一个物体的下方开一扇转移门，由于失去了下方表面的支撑，物体在重力的作用下"陷"了下去，不过它并不会消失到地心去，而是带着重力造成的动量，从另一扇转移门中跳了出来，如果这个"另一扇转移门"开在够高的垂直表面上，这个物体就会如同跳水运动员一样向前跃下。不过这种时候，物体并不会向前跳太远，因为第一次重力的作用带来的速度毕竟有限。然而你

也可以从高出把物体抛入地面的转移门，这样当物体在从另一扇门出来的时候，就可以如同抛石机抛出的石头一样飞出很远。

只要是游戏引擎允许的表面，都可以打开这样的传送门。通过在不同高度和倾斜角的表面设置"出口"，选择合适的入口充分利用高度带来的速度，便可以实现许多不可思议的跳跃动作。而且你还可以通过在跳跃的过程中设定新的入口出口位置，让这样的跳跃一直继续下去，你所获得的动量可以一直得到继承和传递。你可以通过这样的跳跃到达看上去不能去到的地方，而游戏场景中所有可以受力的物体也可以被你用同样的原理"发射"到所有你想象得到的地方，比如用来当作"炮弹"攻击敌人。

既然所有物体都可以通过这样的转移门，光线自然也不例外，于是，你可以通过巧妙的设置转移门，来观察拐弯抹角千里之外的某个隐蔽的场所的情况。这样的"谍报"功能恐怕会让所有其它游戏里的高科技装备都自愧不如吧。

既然这么好，那么我们直接把 portal gun 用在 HL2 里面就是了，作为一个武器配备，最好还可以用来网络对战，这样我可以神不知鬼不觉突然落在敌人的头顶上或者出现在他的身后，当然，他也可能神奇的忽然陷入地面从我眼前消失......可能你会这么想，那么就不会有 Portal 这个游戏了。

Portal gun 的高自由度带来的可能性是如此之大，以至于你稍微想象一下就可以明白，在任何主流 FPS 游戏中，尤其是对战地图中，直接引入 Portal gun 都将彻底破坏原有游戏规则，让所有关卡的空间感顷刻之间消失无踪。这样的游戏将是混乱的，无法把握的，而且，Portal 所消耗的机能随着转移门的数量增加和可能的转移门嵌套的产生也是剧烈增长的，出口侧空间和表面材质的不可预期性也会极大的占用物理计算所需要的资源。也就是说，在驯服 portal 这个充满了美丽但又带有野性的游戏机制之前，专门的关卡设计用来检测它是必需的。

从这个意义上说，Portal 这个游戏就是 Valve 的"Aperture Science 实验室"，全世界几十万上百万的玩家就是游戏里的 Chell。GLaDOS 需要的是 Chell 的出色表现和实验数据，Valve 同样需要从游戏中得到玩家门的反馈。

Portal 游戏基本可以分成两个部分，前半部分是 19 个实验室，封闭空间，以及实验室里安排的用来制造困难的障碍和协助玩家的物件。后半部分是在实验室的外围（依然是室内）建筑结构内，利用前面学习领悟到的技巧，活用 Portal gun，找到 GLaDOS 核心机房，击毁她，并逃出这个地方。

19 个实验室的难度都不高，喜欢难度的可以去网络上下载大量的玩家自制地图。这 19 个实验室关卡中表现得最突出的，是 Valve 控制游戏难度进展节奏和引导玩家学习的能力。比如在游戏一开头，介绍 Portal 的基本功能的地方，Valve 通过巧妙的转移门位置设计，让玩家从一开始就能清晰的了解门的最基础的作用方式，以及了解透过转移门观察另一侧场景的功能。随后，游戏又通过最简单的抱重物压按钮的关卡，"迫使"玩家学习冷静的观察转移门位置，而不是凭借好奇随意出入尝试。随着游戏的进行，Valve 一步一步的在关卡里逐步增加新的难度设置，比如能量球，反射，移动平台，固定的机器人守卫等等。每次新的障碍的引入都不至于突兀，始终保持关卡之间的连贯性，新意却也总能合适的体现出来。前面说过利用高度跳跃的一些技巧，Portal 游戏中这些技巧非常重要，游戏也花费了大量的时间来详细解释，演示，指示给玩家看如何去操作。有两点让我感到特别的细心，一是为了让玩家想到高度这个重要的因素，Valve 特别把高出的表面设置成可以移动的，来争取玩家的注意力，二是在游戏前 19 关的中后期，随着要素的增多，Valve 甚至反复在关卡中安排了以"复习"为目的的迷题。可以说游戏的前半部分，Valve 设置了迷题，但目的并不是要难倒玩家，而是要检查他们自己有没有通过这些关卡设计把 Portal 的概念和基础游戏方式传达给了普通玩家。蹩脚的或者懒惰的游戏设计者可能会用上十几页的文字配上些插图放在游戏的选项里随便玩家自己爱看不堪，相比之下 Valve 这样的思路和精神很让人赞叹。

游戏中有一关需要玩家利用 Weighted Companion Cube 折档能量球。为了让玩家意识到

Weighted Companion Cube 的重要性而不是试图另辟蹊径自寻出路，Valve 设计了一连串让人拍案叫绝的 GLaDOS 的独白，短短一个关卡，十几句听上去冷酷毫无感情指令，让整个游戏从头到尾只露过两次面一句台词都没有的 Weighted Companion Cube 入围许多游戏专业网站的年度游戏人物（形象），玩家疯狂抢购官方的 Weighted Companion Cube 毛绒玩具。Portal 本身就是一个大大的教学测试游戏，突出对玩家游戏行为的指引并不奇怪，但能把互动教学和调动玩家情感做到如此地步，Valve 的剧本写作功力实在深不可测。GLaDOS 在这里到底说了什么，等下我们再细看。

在基本完成了教学任务之后，游戏在第 19 关后半段风格突变，开始有了一些真正的"考验"玩家的味道。关卡也不再局限在封闭的实验室环境中。这部分路线上，Valve 通过应该是以前的其他受测人员留下的蛛丝马迹，清晰的指引出了行动路线，同时那句著名的"The cake is a lie"字迹，墙面上斑斑血迹，配合着 GLaDOS 那永远让人捉摸不透的语气，把玩家希望了解这一连串试验背后真相的情绪充分调动了起来。第 19 关后半段的迷题对游戏前半部分的教学内容继承得很好，直到最后的 Boss 战，所有要使用的技巧都是你应该已经学会的，无论环境怎么变化，整个游戏在对玩家技能掌握的要求上保持了严密的前后统一，前半段平稳增长，后半段基本保持不变，但通过情节上的逐步揭示和故事线的逐步明朗化，依然保持了不断提升的对玩家的压力。Boss 战有一点设计的非常好，那就是用把 GLaDOS 的几个模块投入熔炉的方式来解决她。这个"迷题"，或者叫"战斗"，既要求玩家必须掌握快速利用转移门的技巧，又留下了充分的创意的余地，更绝妙的是，这个"投入熔炉"的行为从感情上呼应了 Weighted Companion Cube 之前的凄惨命运。整个游戏的设计严丝密缝，处处皆是文章。

当然 Portal 毕竟只是个教学测试游戏，Valve 也不能保证所有的关卡如此的密闭就一定是完美没有 bug 的。事实上，几乎所有的大一点范围的迷题都有 bug，甚至游戏出现了"爬墙"这种恶性 bug，导致了挑战模式一定程度上丧失了意义。但如 Valve 所说，如果发现 bug 并利用它通关所需要的技巧和智慧比正常模式下游戏行为的要求要高的话，这样的 bug 不妨保留，作为给那些"天才"玩家的奖赏。最短时间通过挑战模式的纪录保持者们的通关方式恐怕没有一个是 Valve 之前能预测到的，那些眼花缭乱的表演让 Valve 精心放置的迷题障碍都显得无比的苍白无力，你会惊叹于如此简单的几次转移怎么就可以通过那长长而曲折的关卡，在你的眼睛还没有反应过来之前，这些高手就已经站在了关底的电梯里。Valve 应该高兴，这说明大家学得很快，很深入，Portal gun 的潜力确实很大；Valve 也应该为此忧虑，如此封闭单线设计的关卡在单人模式下尚且 bug 无数，到底怎样的规则和限制才可以让 portal gun 合理的被主流 FPS 接受?

说完了 Portal 的关卡设计，我们再来看看这个游戏情节和叙事方式。游戏从头到尾就是 GLaDOS 一个 AI 在絮絮叨叨的说话，而且还常常伴随着系统错误。不过这不妨碍伟大的 GLaDOS 在更伟大的 Valve 剧本支持下，带着她的小妹妹：Weighted Companion Cube 一起，成为 2007 年最动人的原创游戏人物形象，考虑到塑造这样两个完全没有人形的"人物"的难度和极强的新颖性，我个人认为这个"最佳"不需要用"之一"来修饰。



游戏从头到尾 GLaDOS 的语言都非常的恶搞，充满了真真假假的逗弄和残酷的幽默。理论上，GLaDOS 只是在一步步的指导你如何把 19 个实验室走完，告诉你下面会发生什么，偶尔评价评价你刚才的表现。但 GLaDOS 电子化的语音，更重要的是她那明显的 AI 味道十足的严肃措辞，总是能把冷冰冰的事实说得让你忍俊不禁。作为一个 AI，GLaDOS 的句子不管多长都没有抑扬顿挫，平平的语调却也还能表现出清晰的重点。GLaDOS 始终在强调一些注意事项，然而游戏了那么几关之后你就会发现其实她说的根本就没什么重要，比如远离那所谓的"15 亿瓦特 Aperture Science 重载超级冲击超级按钮"。事实上你就是贴在上面永远不动也不会发生什么。然而每次当你终于感觉自己晤透了她这"狼来了"一般的警示的时候，她总可以再提出一个新的问题让你紧张半天。如此反复反复，GLaDOS 从来没有在这种"狼来了"的游戏上失手过，19 关前半段关底的熔炉处就是一个典型的例子。她甚至会自己用无比平静的语气告诉你刚才我就是在骗你，考验你，然而等下一次她再骗你，考验你的时候，你还是无法轻易的判断是否相信她。GLaDOS 是天然情绪调动大师。

GLaDOS 的指令也被用来增加紧张感，从而增加游戏的难度。这和限时解密从心理上来说对玩家的压力类型差不多。比如最明显的第 9 关中，GLaDOS 会不停在你耳边一本正经的告诉你，这个关卡设计有问题，你是过不去的，你越是被卡住时间长，她越能想出绝望的话来诱使你放弃，偶尔还知道用那个蛋糕来说服你。事实上你也没有办法放弃，你只能通过观察发现窍门把关卡走过去，等你真的解了迷，GLaDOS 又会用同样一本正经的语气告诉你，太棒了，你居然在这样的气氛下还可以保持冷静。

GLaDOS 的演说天才在第 17 关表现的凌厉精致，也就是 Weighted Companion Cube 唯一在游戏中出现的那一关（第二次出现就是游戏结局动画了）。为了确保玩家意识到需要利用 Weighted Companion Cube 过关，Valve 通过 GLaDOS 的声音先是告诉玩家，这个 Cube 要来了，请好好利用。然后，GLaDOS 话锋一转，开始告诉你，一个人在封闭的环境里做为测试对象被测试久了，容易产生幻觉和多疑症，她希望你相信，Weighted Companion Cube 不会说话，也不会威胁到你。

恐怕在 GLaDOS 说这番话之前，没有人会去考虑 Weighted Companion Cube 会不会说话的问题，这个 Cube 造型很可爱，但也没有那么神奇。但听了这番话之后，很多玩家，比如我，就开始怀疑 Weighted Companion Cube 也是真的可以说话？虽然之前我们都被 GLaDOS 玩弄了很多

次了。

GLaDOS 的挑逗没有结束，她会继续反复跟你说，千万不要以为 Weighted Companion Cube 会说话，要是真的 Weighted Companion Cube 说话了，那一定是不能信的。经过这么几次反复强调，我想大多数玩家都开始相信，Weighted Companion Cube 因该真的是能说话的了。于是，我们在很多论坛上看到有人执迷不悟的等在 Weighted Companion Cube 边上，他们相信这就如同什么 RPG 的隐藏结局一样，只要有恒心，就可以做到。

当然最终 Weighted Companion Cube 还是不能说话，但到了这个时候，Weighted Companion Cube 也确实帮了你很大的忙，外形又非常的美丽，加上 GLaDOS 不停的唠叨，大家都对 Weighted Companion Cube 有了那么一些好感，甚至希望把她带走，继续在以后的关卡使用。GLaDOS 却在这个时候告诉你，你必须要把 Weighted Companion Cube 投入熔炉中，你才能独自继续前进。于是我们又在很多论坛上看到了关于如何把 Weighted Companion Cube 带过关的可能性的讨论，当然，这也是不可能的。如果你在这里犹豫很久，GLaDOS 还会说出更加感人的话，让你相信 Weighted Companion Cube 也许真的可以说话，甚至可以感受到痛苦，但是，你就是不能带走她。

最后投降的一定是玩家，等你走投无路最终只得把 Weighted Companion Cube 丢入熊熊烈火的时候，GLaDOS 说出了整个游戏中我觉得最欠揍的一句话：
“恭喜，你比其他参加试验的人员都更快的处死了你忠实的伴侣方块。”
于是，玩家不幸最终还是成为了整个 Aperture Science 最冷血的人。
游戏的最后，Weighted Companion Cube 出现在仓库的角落里，陪伴着旁边桌子上的那个蛋糕。就是这两次出场，没有语言，没有行动，Valve 却成功的在玩家和 Cube 之间建立起了感情的联系。有兴趣的不妨上 ebay 查一查 Weighted Companion Cube 玩具的拍卖纪录和价钱，甚至，还有了关于她的专门的网站。

GLaDOS 的下一次出色表演是在对她的 Boss 战斗中。除了一如既往的让人哭笑不得的语气和措辞，这次，GLaDOS 和从她结构上掉下来的一个核心都交待了大量的关于游戏背景的重要资料。比如为何整个实验大楼空无一人，那些掉在毒液中的 Portal gun 是从何而来。这里究竟发生过什么，外面的世界又在发生着什么，和《半条命》世界如何联系。以及，那块从游戏开始就被反复提及的蛋糕到底是什么，配方如何，解释了以前的试验体的命运等等。最终的战斗被高节奏的动作要素和沉重的真相所包围，让人几乎无法喘息，游戏之前的所有游戏机制和你所经历的种种故事，蛛丝马迹的谜团，都在此刻交织起来，把这个短暂而精彩的体验带到新的高度，直到你在 GLaDOS 的爆炸中被送出地面，看到了游戏中唯一的一眼蓝天，游戏结束。

你以为这是游戏的高潮？GLaDOS 的表演结束了？错了，GLaDOS 真正的明星时间在屏幕暗去之后才刚刚开始。

如果事先没有被剧透，谁会想到 GLaDOS 会在一切看上去都结束后，开始伴着轻松欢快的节奏用歌声告诉你，她还活着，她很高兴在你的配合下，研究终于取得了成功。对此她很高兴，但还是没有忘记和你开点玩笑，关于 Black Mesa，关于那个有毒的美味的蛋糕，以及，无论发生什么，无论玩家你的命运如何，她，都会一直活下去。如果说 GLaDOS 在游戏中的表现为她赢得了明星的地位，那么这段游戏结尾曲毫无疑问的决定了 GLaDOS 在游戏原创人物名人堂历史上永远的一席之地。Portal 的剧情线在前半段解的很慢，后半段开始不停的加速加速，并在 Boss 战中达到巅峰，营造出了厚重的终结气氛，如此已经是游戏叙事教科书典范，能超越这典范的，只有 Valve 自己的生花妙笔，只有 GLaDOS 的这首《Still Alive》。

感谢这帮天才的年轻人的智慧，感谢 Valve 精心的制作和诚恳的态度，《Portal》的确是一款不可多得的好游戏，希望更多的人可以了解他，也希望更多的人会在游戏中爱上那粉色迷人的 Weighted Companion Cube，Valve，我什么时候可以盼望拿起 Portal gun，重新回到

Aperture Science，把那心爱的，也许不会说话的 Weighted Companion Cube 带出来呢？当然，还有那个应该属于我的蛋糕。

《Still Alive》歌词：

[Test Assessment Report:]
"This was a triumph
I'm making a note here
HUGE SUCCESS!
It's hard to overstate
my satisfaction.
Aperture Science
We do what we must
Because we can
For the good of all of us
Except the ones who are dead

But there's no sense crying
over every mistake
You just keep on trying
'til you run out of cake
And the science gets done
And you make a neat gun
For the people who are still alive

[Personnel File Addendum:
Dear << Subject Name Here >>,]
I'm not even angry
I'm being so sincere right now
Even though you broke my heart
And killed me.

And tore me to pieces
And threw every piece into a fire.
As they burned it hurt because
I was so happy for you!

Now these points of data make a beautiful line
And we're out of beta
We're releasing on time.
And so I'm GLaD I got burned
Think of all the things we learned
For the people who are
Still alive.

[Personnel File Addendum Addendum:
One Last Thing:]
Go ahead and leave me
I think I prefer to stay inside
Maybe you'll find someone else
To help you.

Maybe Black Mesa...
THAT WAS A JOKE HAHA! FAT CHANCE!
Anyway this cake is great
It's so delicious and moist

Look at me still talking
When there's science to do
When I look up there
It makes me GLaD I'm not you
I've experiments to run
There is research to be done
On the people who are
Still alive!

[PS:] And believe me I am still alive
[PPS:] I'm doing science and I'm still alive
[PPPS:] I feel FANTASTIC and I'm still alive
[FINAL THOUGHT:]
While you're dying I'll be still alive

[FINAL THOUGHT PS:]
And when you're dead I will be still alive.
STILL ALIVE!
Still alive!"



荒诞的寓言体游戏--《时空幻境--braid》浅析

朱厚照

这是一个奇妙的游戏，事前没有经过轰轰烈烈的宣传，如果不是微软在 LIVE 广告的力推，相信很多玩家将要错过这个游戏。这是一个关卡设计让人匪夷所思的游戏，没有一定的空间把握，与逆向逻辑思维技巧，游戏的过程可以让你好郁闷一阵子。这是一个攻关方式有千差万别的游戏，你可以一路冲向终点，也可以推敲细节寻找关卡里的拼图，也可以两者兼有，随你选择，而游戏的难度却因此有着天壤之别。这是一个关键词为时间的游戏，他不叫 XX 王子，但是在时间的物理效应应用上达到了现有游戏的巅峰。这也是一个剧情较为晦涩的游戏，大量的时间交错和荒诞不经的笔法，让人看剧本时有种《等待戈多》+《卡夫卡全集》的错觉。同时这也是一个有点模仿痕迹的游戏，你总觉着这种箱庭式的关卡布局，用跳跃踩击敌人的方式，那个从下水管里冒出来的食人花，那个过关的旗帜，拯救公主的主题，让你似曾相识。最后这个游戏的音乐不多，但是首首堪称天籁，另外游戏的售价也相对昂贵，容量仅 144M 售价 1200 微软点数(正常冲卡渠道折合人民币 120 元整)

游戏六大世界一览图

谁见到过风？
你没有，我也没有。
但当树儿低下头，
便是风儿经过时--克里斯蒂安娜.罗塞蒂

游戏的操作相对简单，关卡布局是任天堂标准的箱庭式，游戏按 A 跳跃，B 打开开关，X 时间倒流，按住 X 配合 LT RT 可以进行时间倍率转化。可以说游戏继承了老任过关游戏的精髓，不求操作复杂，但求关卡博大精深。对于 360 玩家而言本作的画风较为浓重，采用了西方水彩油墨画的笔调(本人不懂美术 说说直白感受)更能被高年龄段玩家所接收，上面的那段话是游戏制作群选项的题头，这也反应了游戏的主题寻求自然界看不到又实际存在的因素，靠时间的流逝与回转达到一种浑然天成的互动

序言

本文作者按：这是游戏后期以序号 1 出现的一篇文章，这也回答了，为什么这个游戏是以世界 2 作为起点，作为游戏的内容，每关开始叙述的内容都过于断裂，让人摸不着头脑，而这这篇文章的出现对游戏的内容是一个很好的串联和回顾，游戏借鉴了卡夫卡《变形记》中的构思，以一个家庭，事业，婚姻的失败者为阐述对象，通过其对生活重压之下产生的逃避臆想展开了故事的情节。其中很多都解释了为什么关卡要这么设计的原因，后期读来让人有恍然大悟之感，原文见下面。

在明亮的广场咖啡坐里，顾客大多悠闲的享受着温暖的阳光，一边啜饮冷饮。但是提姆无法放松，他甚至没注意到出太阳了，也尝不出咖啡的滋味。他坐在这个角落，是为了好好观察这座城市，从路人的脚步中，或是店员向客人展示商品的手臂曲线里，提姆希望能够找到线索。

当晚，电影院里，虚构的冒险故事正在银幕中上演，观众席坐着不同的观众。有些是咖啡座的顾问，现在兴奋地坐在绒布座椅里，渴望尝试点新鲜的，好让注意了从自己无聊的舒适的生活移开。还有渔人和农夫，期望忘记自己的辛劳，听下手边的工作。

提姆也在电影院里，但他仔细观察着银幕上女性娇嫩的唇色，估算远方直升机垂落时烟尘扩散的角度。他认为他解读出了一些讯息：当电影落幕，其他观众漫步走向广场的南方时，提姆却向北方走去。

像提姆这样的人生活方式似乎和城市里其他的居民完全相反。就像是涨潮与退潮，以相反的方向流动着。

提姆最大的愿望，就是能找到公主，并且能够真正了解她。对提姆来说，那将是意义重大的一刻，将散发出可以环抱整个世界的光芒，明亮到可以解开我们一直看不见的秘密，照亮甚至实现--我们和平共存的最终的宫殿。

但是在这个方向进行的世界里，其他的居民会怎么看待提姆的想象呢？刚开始，光芒是强烈而又温暖的，之后就开始闪烁，直到什么都不剩，城堡也随之消失不见，就好像我们一直称作家，儿时天真玩耍的那个地方，一把火烧掉，摧毁所有的希望，永远摧毁.....

剧本：
提姆要出发了，他要寻找救出公主。她被恐怖又邪恶的怪物捉走了，这都是提姆犯下的错误造成的。他犯的错误不止一个。多年以前，他们在一起的时候，提姆犯了很多错误。他们两人之间的点点滴滴已经模糊不清，只有一个影像刻画在他的记忆里。她猛然转身离去，她的发辫甩像他，仿佛是在鄙视他。

他知道她曾经试着要宽恕他，但是面对谎言和背后中伤的时候，有谁能够毫不在意呢？即使我们得到教训，不会再犯同样的错误，但是两人的关系已经无可挽回了，公主肯定不再正眼看他，变得更加疏远冷淡了。

在这个相信因果的世界里，我们都被训练得吝啬宽恕。轻易对人宽恕的结果，我们自己反而可能深受伤害。但如果我们能够从错误中学习，并且因此成为更好的伴侣，难道我们不应该得到奖励嘛？而不改成为我们的错误接收惩罚啊！

假如我们的世界以不同的方式运行呢？假如我们可以她说："我说错话了，我不是那个意思。"然后他会回答："没关系，我都了解"她就不会转身离去，生活可以继续就好像刚才没说过的那些话一样。我们可以消除伤害，而且还是可以得到教训，变得更成熟。

提姆和公主徜徉在城堡花园里，一同微笑，还为美丽的鸟儿取名字、他们所犯的错误可以不被对方看见，安全的收藏在时间的褶皱里......

世界二拼图

世界二是入门的关卡，没有太大的难度，主要还是要让大家熟悉操作，这一关的音乐尤其是云桥那一段非常不错，推荐大家仔细聆听，游戏的玩法可以有两种，第一冲向终点即可，游戏也没用过分得难为玩家，要想冲过终点哪怕是到最后一关也是相当轻松的，游戏的难度从头至尾没有一个飞跃，可以说是很平行的，由于时间可以无限制倒流，等于给了玩家一个金手指，要知道以时间为卖点的波斯王子还是有沙漏计时的，这样的条件下，游戏很显然是鼓励玩家积极投入到游戏的解迷中去，每个小关卡在游戏里面用门

为标记，如果解开每个小关卡的玄机将获得所有的拼图碎片，每一大关都有一个小关卡里面设有拼图板，你可以在里面完成，也可以到大厅完成，拼图的难度不是太高，如果对视觉不够敏感完全可以通过拼凑拼图与拼图间的接口完成作业。收集拼图是本作最大的乐趣所在，不仅仅是为了那 15 点 X6 的成就，而是对推敲透关卡所必须要做的任务！

这设计..老任要收版权费的

本关的亮点在第二关的拼图板处，你需要完成一部分的拼图，用拼图里形成的阶梯与关卡的阶梯像连接从而达成目的，这个要素在很多游戏里面出现过，但是由于本作人为地割裂游戏和拼图本身，导致很多玩家疏忽大意，第一个关卡陷阱。

剧本
许多年前，提姆曾经抛下公主。他亲吻了公主的脖子，然后背起行囊走出门去，现在他后悔了，至少是有一点后悔。他再一次踏上旅途要寻找她，以表示他知道上次的离开让她很伤心，但也要告诉她，他离开是件好事。

有很长一段时间，他以为他们的感情是完美的。他对公主的保护无微不至，努力逆转自己所犯的错误，不让公主受到影响，公主也为他消除了自己的错误，她总是取悦于他。

沉溺于友情的慰藉，是非常危险的，为了要能够全面取悦你，必须要全面了解你。这样一来，你就无法忽视她的期望，也无法逃避她的视线范围。她的仁慈将你限制住了，这辈子任你再怎么努力，你的成就也不可能超越她预设的版图。

提姆需要摆脱这样的操纵，需要寻求爱德希望，有时间他需要公主的关爱。远远的提姆看见一座城堡。即使风已经停止，城堡的旗帜仍在飘扬，而且厨房里的面包永远是温热的，那里似乎有种魔力……

世界三拼图

正如标题所言，从本关开始迷题开始铺开，庆幸的是除了世界六的后半部分，游戏的迷题总体上没有太大的难度攀升，世界三的主题是时间相对静止，在有绿色的关卡范围内，采用时间倒流其本身不会受到影响，可能是由于第一次接触此类迷题的缘故，游戏里面又没有中文操作提示，被折腾了一番，游戏的关卡在本关第一次体验了颠覆性的创意，某些道具必须要在死亡的条件下获得，比如一上来地坑的那个钥匙，而打时间差的概念在这一关得到了完美的体验，有的关卡卷轴分为 A 和 B 部分，你需要来回穿梭一次，可能需要在 B 地点做时光倒流用到 A 地点的道具，这样是对大家观察力的一个考验，这些提示在游戏里多见于音效，本作的音效虽然少得可怜但是基本上都用到了刀刃上。

值得一提的是本关卡首次遇到 BOSS 战斗，在名为 LAIR 的小关卡内，将会遇到第一个

BOSS，当然，用了时间倒流校正一下基本没有难度，比较折腾人的没有多少人注意到 BOSS 身上的绿光属性，用吊灯攻击 BOSS 以后还在那里傻等不用时间倒流。当然，掌握了打法以后也就是一个只要多打几下的杂兵而已，熟悉了没有任何难度可言。但也就此，本作暴露了他唯一的弱点。这个之后再提。

剧本
节日里，题目回到父母家吃团圆饭，让他回想起多年前与父母同住时的情形，那时候，父母强迫题目认同他们所坚持的价值观，但这对提姆来说毫无意义。生活在这样的家庭里，即使只是几滴肉汁滴到桌巾上，都会引发一场争吵。

提姆为了逃避，就从父母家搬出去，在寒风中进入了大学的校园，他刻意疏远那个充满争执的家庭，而令人难堪的童年也随着往事渐渐淡去。但他随即踏入大学校园里充满着不安全感，如同走钢索一般恐惧。

一直到离开父母家，回到自己现在的家里，提姆才算是送了一口气，而且清楚看到鲜明的对比，他知道自己比以前进不了许多。他的进步日积月累，让他距离公主越来越近了。一定能找到她的！她将会彻底改变他，改变所有人。

他发觉，旅途中的每个地点，总能激起某种情绪，而每种情绪都引出一段回忆，在某个时间，某个地点的回忆。如果真的是这样，他能不能就在今晚，就凭这从一个地点游荡到另外一个地点，体会自己不同的感受，让他找到公主呢？赞叹与灵感等各种感受的轨迹，应该能够带领他到达城堡的未来，她的手臂混绕着他，她身上的想起使他充满着兴奋之情，这一刻的感受如此强烈，他在过去能够回忆起来。

提姆立刻走出门去，在隔天早上影响这一天带来的任何事物，他感到一种似乎是乐观的情绪……

世界四拼图

第四大关是第三大关的延伸与拓展，进行的方式虽然不同，但是大体的概念是相通的，如果我们把第三关看成了是一道直线，那么第四关就是一个 XY 二次函数坐标轴，在第三关时间的控制是呈现直线形式的，比较强调的是对某些不受时间控制地点的应用。而在第四关中，你可以把游戏本身就看做一个已经处于静止的世界。

关卡本身首先借鉴了牛顿第一运动定律：在 X 轴上，物体在不受外力的作用下保持静止或者匀速直线运动。简称即为敌不动，我不动。在 Y 轴上，游戏保持了绝对的静止，这样的构思来自于不少科幻小说的平行时间移位。在实际行动的时候，游戏遵循的是牛顿第三运动定律：两个物体之间的作用力和反作用力，在同一条直线上大小相等方向相悖。

这里比较考验玩家就是以往清版 ACT 一向的思维模式，我们主张兵来将挡，打不过走为上。但在本大关中，由于某些时候物体的作用方向与玩家是相反的，因此需要不少的逆流而上的逆向思维，本关的设计完全是用 2D 卷轴表达了 3D 时空的立体概念，他参照

了霍金关于时空可能在范围上有限但是给人的感觉是循环，以及牛顿经典运动定律的一些物理学知识，表达的方式可能是比较抽象的，因为这里毕竟是文字阐述。而除此之外关卡没有过多的难处，如果你熟悉了老任的星之卡比，马里奥等游戏，只要弄通了本关的主题，相信难不倒你！

剧本
她一直不能体会是什么样的冲动在驱使着他，也无法理解是哪一种强烈的力量，能够在他脸上篆刻出皱纹。她从来没有真正亲近过他-但他在拥抱她的时候，就好像他们非常亲密一样，他在她耳边呢喃时，诉说着只应该与灵魂伴侣分享的话语。

晚饭还没有吃完，他们就知道时候到了。他其实可以说："我必须去寻找公主"但是他没有必要这么做。他给了她最后一吻，然后背出行囊走出门去。

此后的每个夜晚，他仍然像以前那样爱着他，就好像他一直在旁边安抚她，保护她一样，管他什么公主呢！……

世界五拼图

个人觉得最难的一关，因为这关的主题是影子的运动，这是一个很烦人的设定，因为在游戏的过程中你自己也是处于一个摸索的状态，并没有给自己制定一个非常翔实的攻关路线。而影子的诀窍就在于，让自己重新做一次曾经做过的事情，这点类似于资本市场存在的技术分析，前提都是历史会重演。类似于 A 人 A 点做了 A 事，但是此事情必须有 A 人 B 人在 A 点 B 点做了 A 事 B 事方可完成，于是你可以先做一下 A 人 A 点做了 A 事，然后时间倒流去做 B 事情，你的影子会帮你完成那一个动作，比较头疼的就是时间差问题，有的谜题需要保持步调的一致性，算好时机非常重要。

需要注意的是，本关不一定都是针对机关，还有针对敌人的影子战术应用，由于游戏的属性问题，就留给大家去探索，不破坏大家的性质了，本关的流程不长，但是难度偏高，几个机关的设计都不是用常理就要推算的，而且有的地方还要用的时间倒流开门术，初次玩的朋友请做好摔手柄的准备。

剧本
也许在完美的世界里，戒指能够想真幸福。它代表不渝的忠贞。即使他永远找不到公主，他也绝对不会放弃寻找。他还是会戴着那枚戒指。

但是戒指太引人注目了，它就像警示灯塔，对人们发出光芒，使得人们放满了接近他的速度。猜疑，不信任。提姆还没来得及开口，与其他人的互动就已经失败了。

渐渐地，他学会小心应付旁人。他配合着他们迟疑的步调在他们的防御之中寻找迂回前进的方法，但这把他累坏了，而且效果有限。这并不能帮他得到需要的东西。

提姆开始将戒指藏在口袋里。但这又让他难以忍受，如果太久不把戒指拿出来，简直会让他感到窒息……

世界六拼图

第六关的流程是游戏里面最长的，但是难度相对都不是偏高，何解？盖因集大成也。除了第五关的影子技巧，其他的在本关全都是复合式地用到。本关新增了最后一个解迷方式，局部时间慢拖，只要按下 Y 打开光晕，光晕周围的物体时间都将慢画，只要离光晕远了这个效果自然失效，具体的可以听 BGM 来判断，声音越慢说明月越接近核心区。这可惜了这关的 BGM 还是很不错的，只可惜被光晕一折腾调子全部变了，给人的感觉像过去的随身听没有电池一样，放的歌一个个都像马上要归西。

光晕一个区域只能开一个，收回的时候必须要站到光晕中央附近才可，需要注意的时候光晕之中的跳跃会有很长的滞空效果，有的解迷的地方必须要用到，游戏里面的第二小关是游戏中卷轴最长，设计最复杂的一个关卡，考察的是玩家距离的把握能力，想象力，以及较高的操作技巧，这也是游戏中不多考验操作技巧的关卡，有处地方还需要你出去复位一下机关方可行动，这在游戏中也是绝无仅有的，虽然之前游戏中的关卡已经很杀人的脑细胞，但到了后期依然会形成局部完成局部没有连带性质的思维死胡同，这个地方可谓神来一笔，对玩家能何时跳出思维是一个较大的考验。这关对操作的要求一定程度上超过了解迷，不过因为系统的原因大家不用担心 GAMEOVER 这个游戏毕竟耐心比技术要重要一些。为了不妨碍大家探索的乐趣，攻关过程再次略去……还是觉得这关比自迷题素质比自己想象得要稍微难度低一些，主要是考操作、操作。

最终章

第六个世界完成以后天花板上的房间便打开了，阶梯的每一个颜色，代表了你过的每一个关卡，进去便是本作游戏中的最后一关，已经剧情中的第一章节，游戏通过倒叙的方式解开了之前断章式的剧情梗概，为玩家道明了，提姆这个家庭不和谐，事业有挫折，感情遭遇不幸的人的故事，前几个版图对于已经走到这一步的玩家来说没有任何难度可言，请大家注意每一次开门时候的图案，正好是一个花儿从花蕾到绽放的相反过程，这也正好契合了游戏的主题，打开最后一道门，关卡名为 BRAID，进入最终战。

吻合了世界六拼图和第一章最后的燃烧含义，最终战是一个逃亡战，背后就是汪洋火海在向你逼近，你所要做的就是逃往尽头，游戏中你在下，公主在上，或者你给她解开机关，或者他给你解开机关，务必要注意这里的节奏，火蔓延的速度相当快，基本上你只有一次性的机会，失败了唯有时间倒流，当你走到尽头，进入上方和公主回合，这才发现原来你说在的是时间静止区域，这是所有的操作都变得无效，你唯有时间倒流倒流，再一次自动欣赏一下你的逃亡全过程，最后公主依然是被敌人抓去，看完尾声剧情，打开门，原来你已经身在屋外，走在路上霎时才明白天上 8 颗星星的含义(表世界的八道门)。走进自己的屋内，情况依旧，此时最终曲的 60 分成就就此解开，游戏戛然而止……

尾声

男孩要女儿跟好他，然后牵起她的手。他要保护她，他们要穿越这压抑的城堡，击退烟尘和怀疑生出的怪物，奔向自由的生活。

男孩想要保护女孩，他牵着她的手，有时还用手臂环抱她的肩膀让她觉得安全，在曼哈顿面无表情的人群中行走的时候，能跟他靠得跟进。他在拥挤的人潮中选了一条路径，他们转弯走向 johnny street subway station。

他拿出量尺和罗盘。他推论，归纳。观察坠落的结果，观察垂钓在细线一段金属球体的运动。他要找到公主，而且在他找到之前绝对不会放弃，因为他饿了，他将老鼠切成块，检验他们的大脑，又将钨丝植入只靠喝水充饥的猴子的脑壳。

他观察坠落的结果，观察垂钓在细线一端的金属球的运动，透过这些线索，他将能够找到公主，看见她的脸庞。在一晚的有单子号他跪在沙漠里的一座碉堡里，他拿起望远镜张望，等待。

那一刻便是永恒。时间静止了，空间被压缩成一个点。有如开天辟地一般，他感到自己有幸目睹了世界诞生的那一刻。

不远处有人说："成功了"

另一个人说："我们都成了混蛋"

糖果店，所有他想要的东西都在橱窗的另一边。店面的装饰色彩缤纷，飘出的想起要令他发狂。他试着走向店门口，甚至只要靠近玻璃橱窗一点都好。但是他没办法。她用力拉住了他。为什么她要拉住他？怎么样才能摆脱？他想到了使用暴力。

他不敢肯定自己是不是了解这所有的一切。他很有可能比过去更加迷惑了。但是在他认真思索的这段时间里，发生了一些什么事情。这些时刻在他心里很有分量，就像这些石头一样。他跪坐下来，去摸索离他最近的一块石头用手拂过整个表面，发现它十分光环而且有些冰凉。

他掂量这些石头的分量，发现他抬得动这颗石头，也抬得动其他石头，他可以将它们排在一起，建成一个地级，一项工程，一座城堡。要建造一座大小合适的城堡，他需要非常多的石头。他现在手边的这些，算是还不错的开始。 **FIN**

关于本作

我本来想最后分开谈一谈，但是后来一想还是写一起比较好，可能是有自己太火星，有人告诉我这个游戏貌似是 E3 上拿过奖的，不过我全然不知。这个游戏是我上周在 LIVE 上网的时候发现打广告才开始留意的，我自己用的美服的主号，美服的号广告更新的很频繁，一开始我也没有在意，后来用日服，港服的号去玩，发现这游戏的广告依然是漫天飞舞，出于好奇下了一个 DEMO，然后几分钟后立马掏钱乖乖付账。

本作的成就在 ARC 小游戏里属于相对好拿的，只要好好通关一次 185 点可以入手，最后的 15 点比较变态要完成一次最速挑战，试过几次 45 分钟之内通关完整一次仍然是不可能完成的任务，之前的穿版有太多太多的 RP。

游戏的制作阵容不知道是何方神圣我也没有来得及调查资料，但是游戏本身各个方面都非常出彩，有些人对 1200 点的价格颇有微词，算了买这个总比买磨牙零那种 XB 游戏

要强，况且国内信用卡账号的事情大家也是心照不宣，其实要不了几个钱，真要不了几个钱，以这个游戏的素质来看，非常便宜了。

游戏的画面是一大亮点，虽然主人公稍微有点格格不入，但游戏的整体画风绝对一流，冷暖色调搭配的非常好，由于是 2D 显得更加唯美，西方水彩画的效果在这个游戏中被发挥的淋漓尽致，加上各种各样的波纹效果，本作简直已经超越了某些大型 2D 格斗游戏的精美度。

音乐本作应该是有好有差，好的是曲子的素质的确非常高，在世界 2 里面便可以听到了，但同时游戏的音效也过于单调这也是不争的事实，而且关卡与关卡之间存在曲目重复的现象，但你让我选少而精还是多而滥之间选择我还是会选择前者，本作的音乐的确很棒，期待网上早日有 OST 能下到。

关卡设计是本游戏的经典所在，由于系统原因本游戏的难度基本全集中在关卡上，杀敌人是最次要的，甚至有的时候出了解迷需要你可以对敌人置之不理，而游戏对于玩家的选择也非常的体贴，如果和出口基本都是一条没有大阻碍的直线，你被关卡惹毛了撒丫子就走十分的便利。游戏的关卡体现了物理学数学逻辑学美术建筑学等多科的常识，而对于时间的概念文章里面已经说的很清楚了，主要还是推荐大家玩一下游戏体验一下。

剧情的问题

本作的剧情可以游离于游戏之外，单纯享受关卡的攻坚，丝毫不会影响到你游戏的乐趣，由于有中文版，自己关注了一下剧情，发现这是近年游戏界难得的一部寓言体游戏作品，甚至可以说，游戏的表达方式，在之前是没有出现过的。之前寂静岭是业界出名的晦涩剧情原因是大量宗教和民俗以及心理学运用。异度装甲系列号称神作，那是因为游戏的世界观庞大且严谨牢不可催。而《时空幻境》走的是纯文学路线，其时代位于 19 世纪末 20 世纪初期的西欧文学。看了游戏的剧本以后第一个感觉就是想到了《变形记》和《等待戈多》，如果更加读下去会有一点马尔克斯《百年孤独》的味道。

这个游戏的叙事比较费劲，由于小说和游戏的表达方式有本质的区别，一般你在游戏的过程中容易淡忘剧情，游戏的文字量不算大，一个中篇小说不到的文字量，在第一章出现之前，游戏的叙述断断续续，摸不着头脑。可以肯定的是，公主仅仅是提姆的一个意象，综合上下文来看，他可能是个父母离异，事业不进取，而且当初抛弃老婆的人。公主这个意象可能一半来自于对曾经老婆的追悔，还有一部分对生活的向往，而游戏正好印证了中国的古话：〝日有所思 夜有所梦〞，六个拼图是生活中的画面剥离开来的，这在第一章节里已经说的很清楚了。

最后的结局有点寂静岭的味道，不是一个完美的结局，但是结束的方式让人感到欣喜，仿佛什么事情都没有发生一样，从外面回到家里什么都没改变除了墙上的壁画，而游戏的结尾暗示了提姆正在逐步走出阴影。

整体上来看，本作是今年 XLBA 的最强音，在 360 上还能玩到如此成熟的 IDEA 类游戏，实在是让人大喜过望，近几年此类游戏不再是老任一家的天下，索尼的小小大星球等游戏都在努力地做着自己的尝试，这里祝以后这类游戏能够越多越好，虽然这类游戏不符合现在的主旋律，但由于有了网络下载的新概念，相信会给此类游戏一片茁壮成长的沃土。

灰色的皮鲁埃特舞蹈——浅谈《狩魔猎人》

heavensmile

前两天翻网络硬盘，无意中发现了这篇一年前的稿件。

《Witcher》真是个好游戏，只是当时我一直以为这游戏已经有了家用机版，于是写了份草稿，给某家用机杂志投了过去，结果石沉大海，回来才发现只有 PC。。。（真的，到现在我也觉得 witcher 很多设计很适合移植到 TV 平台上）然后抱着无所谓的想法，把草稿又投给了某 PC 杂志。。。后来编辑联系过来说，可以用，只是字数太长（1W7 左右），所以要缩，重点只能留一个，要么留开发历程，要么留杂感随想。我想了想就说，还是写杂谈吧，开发故事字数太少不好写。于是就有了这篇文章。（原始稿找不到了，日。。。）

算一算从《Witcher》正式发售到现在差不多正好一周年，所以看起来貌似现在发出来还是蛮合适的，而且也没啥版权问题了。。。游戏虽然是 PC 上的，但我希望各位玩过或是没有玩过本作的玩家们不要太过介意于平台，而无视了这么优秀的一款作品，以及一家拥有巨大潜力的小制作组。文笔有限，让各位见笑了。

对了，转载的话还是请注明作者 heavensmile 或爆浆元气娘，谢谢。

灰色的皮鲁埃特舞蹈

——浅谈《狩魔猎人（The Witcher）》



狩魔猎人，来自波兰的成人童话

“我们是狩魔猎人。我们只为钱做事，而你也从不相信命运那一套。拯救世界与你毫无干系——你的信念只有一个，就是好好使用被赋予的技能而在这个苛刻的世界中存活下来。然而在夜深人静之时，看似刚毅冷酷的你，偶尔还会闪现一丝莫名的感觉，像根细针般刺穿你那颗早就不存在的心。。。那，就是心的声音，而吾友，你还能倾听到它的低语吗？这将会是你必须作出的决定。。。”

——《Last Wish》，巫师传奇系列

狩魔猎人不是英雄，从来不是。1986 年，当世上绝大部分奇幻作家还在沉溺于打造标志的英雄主角时，来自波兰的老头安德烈却靠着阴郁的《狩魔猎人》在东欧奇幻文学界一鸣惊人。在书中，安德烈塑造出了最完美的，同时也可能是他一生都不会再次超越的主角——来自瑞文的杰洛特。杰洛特有着燕子一样轻巧的身手，狼皮一样惨白的头发，以及索伦一样邪恶的猫眼——这样的设定，到了魔戒里想必定是个因手段龌龊的盗贼，而且还得是被玩家以冠冕堂皇的理由砍了的那种。但事实上，杰洛特的行当也并不比盗贼好的了多少。他是一个狩魔猎人。狩魔猎人可以接受任何肮脏而且艰苦的工作，唯一的要求就是合适的报酬，以及对狩魔猎人铁则——不伤害人类，只屠杀魔兽信条的起码尊重。可是世事却并非总如铁则所愿：恶意的人类永远存在，单纯的魔兽有时看起来则更为善良。换作是你，又会怎么做呢？

《狩魔猎人》通篇都是如此灰暗的基调，并随后伴随着杰洛特一并还原在了《狩魔猎人》的游戏版里。安德烈笔下的世界中，善与恶仅存在模糊而难以捉摸的一丝界限，万物都笼罩在灰色的阴影之下。美丽高贵的精灵族因为难以解决温饱问题而变成了抢劫人类银行的恐怖分子（谁叫他们天天在森林里无所事事呢）；标榜正义与公平的蔷薇骑士团实质却是实施种族屠杀的刽子手；勾心斗角的各国大臣与宦官，拥有人类思想的古怪吸血鬼。。。愤怒的精灵最终与虚伪的骑士团大打出手，各大国家趁乱开始蠢蠢欲动，而面对如此纷杂混乱的世界，狩魔猎人一直秉持的中立也终于不好用了，于是逃的逃，死的死，瑞文的杰洛特成了凯尔莫罕（狩魔猎人学院之一）的少数幸存者之一。。。《狩魔猎人》里处处都是对传统奇幻文学的致敬和嘲讽，笔触辛辣却又不失真实。

所谓悲剧，就是把最美好的东西摔给你看

说到底，无论是多么庞大抑或复杂的奇幻文学，也要依靠扎根于现实而寻求共鸣。托尔金用他的《魔戒》表达了对现代工业化与战争的反思，而在他的影响下，安德烈在《狩魔猎人》中对于当代社会价值观的混乱，社会道德的缺失，以及种族歧视等问题毫不避讳。善恶的混淆，美丑的颠倒，这些在《狩魔猎人》中不过都是家常便饭。安德烈最擅长的，就是把看似美好的东西毫不留情的当着你的面打碎。例如在《狩魔猎人》游戏序章里，神父委托你去调查一个女孩儿失踪的案件。你费尽周折，却发现女孩儿是因为被村子里看起来最老实巴交的卫兵长*而自杀身亡的；看起来善良的村医女巫，却是女孩自杀药剂的提供者；村长、神父、走私头头与卫兵长早已建立起了关系网，一切调查不过都是为了将罪行推到女巫一个人身上而已。原本已经脆弱不堪的价值体系因为狩魔猎人的到来而最终崩溃，所伤害到的却仍然是普通百姓们。当游戏进程到序章快结束时，为村子辛苦奔

波的杰洛特反而成为了全村的敌人：在神父的宗教煽动下，狂热的村民们妄图将杰洛特与被他救下的女巫用火烧死，毫不顾忌当初两人为村子安定而作出的贡献，而最终，因村民无知的罪恶而成长起来的怪物——血魔犬至此完全诞生，进而屠杀了全村的村民。无论你将女巫交给村民（从现在看几乎没人这么做过）还是与全村决裂，都是无法挽回全村被屠杀的命运的。如此令人绝望的情节设计，却不过是《狩魔猎人》游戏版的序章而已。杰洛特早已习惯了这一切，因为他早已不再相信任何人；可是玩家呢？《狩魔猎人》显然是不适合低龄玩家的，因为它的话题过于沉重；但对于阅历丰富的年长玩家，《狩魔猎人》却能给予他们极大的共鸣与痛楚。

狩魔猎人拥有严格的铁则，他们严守着中立，我们不难从设定中看出，安德烈很明显是把狩魔猎人作为一种之于灰色世界的准则而创立的。狩魔猎人的初衷是帮助人们消除魔兽的威胁，但在一个善恶观念淡漠的时代，魔兽对于社会的威胁反而不如人心的力量强大，而因为中立和特殊的体质，狩魔猎人成为了平民百姓发泄愤怒的替代品。杰洛特的朋友在小说一开始就说到"你首先得清楚，你就是个让人害怕的怪胎。"苦行僧一样的传统狩魔猎人团体开始逐渐消亡，这其实也是安德烈对于传统道德准则消亡的隐喻。小说的结尾以杰洛特被村民用粪叉插死的凄凉方式结尾，但笔者更喜欢的则是游戏版开场 CG 结尾时，旁白所讲的那句话："瑞文的杰洛特又一次成功了，赢取了他的赏金。此后，时代因大战变迁，一个充满剑与斧的世界，一个混乱不堪的世界。瑞文的杰洛特又一次消失了，几乎被人们所遗忘——他去了哪里？但这，就是另一个故事了。"毕竟，再残酷的童话也是该拥有一个童话般的结尾的。。。



杰洛特正面照。斩杀怪物的银剑，肩上的药瓶，左手挂战利品的钩子，这些都是狩魔猎人的标志，而一头银发则是杰洛特白狼之名的来源。

完美的主角

“玩《上古卷轴》就像在玩单机版的山口山，太没意思了。。。我很厌倦《上古》这个游戏，之所以打穿它是因为这是我工作的一部分。上次玩它记得是因为网线坏了，我几乎玩到睡着。连上网线后，我玩了两把山口山，然后就睡了。”

——Michal Madej，《狩魔猎人》制作总监

让我们再回到主角上来。《狩魔猎人》游戏版开发之初，制作者 RED 工作室并没有确定杰洛特

为游戏主角。理由很简单，他们也许是想进行一些个人发挥，毕竟不是谁都愿意照本宣科循着他人脚步走路的，而且从某种意义上讲，原创的角色设定能够让玩家们对游戏过程更为投入。然而，最终他们仍选择了杰洛特。他是最强大的狩魔猎人，但又不同于其他狩魔猎人。他比其他狩魔猎人更具有人性：他偶尔会为他人的死而感到悲伤，为恶人的行为而感到愤怒，但也是偶尔而已——他更多的时间依然只是在尽力斩杀魔兽罢了。杰洛特是孤独的：强大的能力使他成为各大势力争先雇佣的目标，但抛开金钱关系，他的心腹之交屈指可数。但杰洛特也是自由的：在其他狩魔猎人因为中立的准则而遭他人屠杀时，他却能够依靠强大的实力，孑然一身，安静的在高处审视整个世界。
RED 在选择制作单人 RPG 时，一直强调的理念便是"玩家应该沉醉于他们的角色"——而在游戏版中，杰洛特从一开始丧失了记忆，而在杰洛特一步步找回那属于他的黑暗碎片的同时，玩家也在现实的冲击中得到了成长，并最终与杰洛特融为一体，从中享受扮演一个活生生的传奇的过程。短短一篇序章，便可在剧情上轰杀掉绝大部分高自由度的 RPG 游戏。当其他玩家在为诸如"以神的名义屠杀七只老鼠"的无聊任务奔波时，《狩魔猎人》的玩家却可以为他们的角色而感到欢乐抑或悲伤，所谓角色扮演游戏的最高境界，大抵也不过如此。

值得一提的是，《狩魔猎人》的文风非常幽默。游戏中充满了各类人士对杰洛特的有趣评价，插科打诨的对白，还有那若隐若现的荤味段子。上至官场贵族，下至巷道里的皮鞋匠，他们有的可以认出杰洛特，有的则是道听途说后和你大聊关于他的八卦，女性尤甚。（笑）但是，游戏的整体气氛却并没有因此而受到影响，在安德烈轻松的调侃中，你反而更容易体会到那贯穿始终的忧伤情调，更容易替那个强大冷漠的狩魔猎人而打抱不平，更容易为那个善恶交错的世界而牵肠挂肚。。。。。。而这，就是安德烈的《狩魔猎人》，也是 RED 的《狩魔猎人》，一个完全不同于传统奇幻的成人童话。

杰洛特以皮鲁埃特风格挥舞着他的剑

除了成人化题材，《狩魔猎人》小说版的另一大特色就是对与非剧情要素的极度简化。对于地点的变化，安德烈只用"狩魔猎人访问了 Kovr"便一笔带过，而对狩魔猎人招数的描写更是寥寥可数，例如所谓的"皮鲁埃特风格"，因此这些对游戏至关重要的细节就需要 RED 自行完善了。安德烈本身并非一个游戏制作者，所以从《狩魔猎人》游戏版计划之初开始，他的主动性只表现在对《狩魔猎人》的商议和评估上。小说里有一些事件和观点的描述并不清晰，比如《狩魔猎人》的世界地理，他可以为 RED 解决这些剧本细节上的问题，但并不直接参与开发。



具有代表性的早期画稿，狩魔猎人的快速与致命都得到了很好的体现。值得一提，杰洛特的头型仍是基于早期漫画版的，而非最终游戏中的散发

什么才是"皮鲁埃特风格"？以笔者个人看法，大致就是兼具华丽性、速度感与实用性的狩魔剑术，因为先前已经提过，狩魔猎人的铁则之一，便是永远不会主动攻击人类。《狩魔猎人》游戏版最终采用的开发引擎是《无冬之夜 1》的曙光引擎，而玩过《无冬》，甚至其他任何 D20 制（全称 d20 System，是威世智（WotC）公司开发、公布的一套完全免费的桌上角色扮演游戏（RPG）规则。WotC 拥有最为著名的 RPG 规则"龙与地下城"（简称 DND）。WotC 在推出 D&D 第三版规则的同时，推出了 d20，并且以 OGL（Open Game Licence,开放游戏许可）免费公布。RPG 游戏的玩家都会对这种传统的战斗模式毫不陌生：主角打了一下怪物，下面的信息栏显示对怪物造成了 5 点伤害；怪物打了下主角，主角回避开；主角再打了下怪物，这次的伤害值是 4 点；怪物接着打主角。。。。这种双方来回攻击传统的战斗模式并非一无是处，但如果在《狩魔猎人》中继续采用的话，那么杰洛特的身手便极有可能展露不出来了。D20 制战斗的优点之一，就在于它是针对多种职业的，这样每个职业的攻击频率和伤害差别也可以体现出来；而作为终生为狩魔猎人的仅有主角杰洛特，为什么还要使用这种传统，甚至可以说有点陈腐的战斗模式？而从可玩性来说，RED 希望《Witcher》的战斗系统是"真实而绚烂的"，它既能够满足核心玩家的需求，同时却不会给新手带来挫败感。于是，《狩魔猎人》最终采用了类似于我们常玩的音乐游戏（比如那个啥，劲舞团，或是 DJMAX）的节奏模式，而 RED 则称其为"战斗风格"。

为了获得更为真实的战斗动作，RED 甚至找到了波兰特技学院，那里素来以藏有大量武林高手而著称。RED 与他们合作了一个月，排练了超过九百个小时。在吸取了中世纪剑术、合气道以及日本剑术等招式的特点后，他们将所有概念糅合到一起，最终成为完全不同于任何门派的"狩魔猎人派"。之后 RED 前往法国，通过使用动作捕捉技术，把事先排练好的剑术动作通过动作捕捉而在游

戏中得以还原。



RED 成员与波兰特技学院的高手们在排练新的招式

在游戏中，狩魔猎人的第一剑往往伤害力并不高，但是随着连击数的升高，出招的速度开始变快，而剑术的威力也就越来越大。玩家要做的，只是在适当的时机单击一下鼠标就可以了，但随着角色出招频率的增快，时机把握的难度也会加大。最精准的点击可以提升剑术的威力，稍差一些连击仍然可以保持，但错误的点击却会让连击终止。这有点像鬼武者系列的一闪，但作为一个 ARPG，《狩魔猎人》对时机的要求很低，力求让每个玩家都能体验到战斗的快感。连击持续到后期可以附加多种有利效果，比如让怪物陷入持续硬直、流血、恐慌、燃烧或被击倒的状态，而玩家角色本身的防御力也会得到提升，以鼓励玩家尽量依靠战斗风格。



"狩魔猎人以皮鲁埃特风格挥舞着他的剑"

战斗风格分为强击、快击和群击三种模式，顾名思义，即用来应付不同类型的敌人。强击威力最大，但破绽也是最大的；快击的攻击速度非常快，而且在和轻甲和敏捷型敌人战斗时效果更好。群击可以让你伤害周围的所有敌人，但是这种伤害程度在三者里是最低的。战斗中，玩家可以随时切换三种不同的战斗风格，以适应不同的战斗需要。事实上，《狩魔猎人》中的敌人几乎就是按照不同的战斗模式而创造的，例如大而笨拙的食尸鬼或是双足飞龙，身手敏捷的蜥蜴帮刀客，以及习惯群体活动的溺死鬼。狩魔猎人随身会携带两把剑，银剑屠杀怪物，精钢剑则用来对付人类与人造人，所以与战斗风格相应的会有两套共六种剑术。游戏中除了狩魔猎人的专用剑外也有一些鸡肋武器比如矮人斧子或是精灵匕首，但都不支持连击招式而且威力低下，这显然是 RED 的刻意为之。其次便是终结技。为了让《狩魔猎人》的战斗过程看起来更令人赏心悦目，RED 为《狩魔猎人》设计了至少 12 种以上的终结技，针对怪物与人型敌人的招式都完全不同，从割喉剖腹到敲烂头骨不一而足，玩家只要在将对方击倒或是击昏后就可以发动，一击便可以秒杀对手，而动作极尽绚烂之能事。终结技在 03 年 Eidos 发售的《凯恩的遗产：挑战》中就有过不错的表现，此后终结技遍地开花，《狩魔猎人》虽然未能打上头班车，但最终表现倒也算中规中矩。

卸下铠甲一身轻

"银色头发是他的特色，所以头盔对他毫无意义。狩魔猎人讲究的是速度，而不像那些身披重铠的骑士。不能有沉重的负担，只能穿一些轻型的皮甲。但是他还有一个长钩，是用来携带战利品的，除此以外就是一些药剂。狩魔猎人只需要这些。多人游戏里，你可以用五个小时的时间来收集一些

让你变得很酷的东西，而这样的行为在单人游戏里则毫无价值，因为你没有机会和朋友一起分享，或者出售。例如，我号称花了五天时间得到一把非常牛 X 的剑，但又有什么作用呢？因此，单人 RPG 是个完全不同的世界。”

——Michal Madej，狩魔猎人制作总监



具有代表性的画稿 2。杰洛特面带笑容，轻松的斩杀着魔兽。图中的怪物是溺死鬼，所以这场景应该在维吉玛运河附近。

与《狩魔猎人》绚烂多彩的战斗系统相对应的就是极度简化的防具和武器装备设计。整个游戏中只有三件护甲：游戏初期序章完成后，杰洛特的老师维森米尔会给他一件，中期铁匠铺可以买到一件，后期剧情打造出一件。武器方面，玩家可以打造一些精钢剑，但打造所需的陨石极其稀少，最终成品往往还没有捡到的好；银剑只有三把，每一把的获得都需要完成一个极其漫长的任务。《狩魔猎人》中武器的持有量甚至是固定的，在获得新的武器后玩家必须把旧的舍弃。《狩魔猎人》的设定是如此大胆，但是从原作的角度想想，如果你的剑术和跑位比敌人熟练，那护甲还有什么用处？而一个终生居无定所的流浪剑士如果在一个时空储存箱里放有一打武器，那是否还称得上真实？无论玩家最终反响如何，但至少 RED 是在用这种极端的方式诠释着他们对于《狩魔猎人》原作的理解。而就个人而言，笔者则要为如此大胆的革新而叫好，毕竟在现在这个大作如云，感情泛滥的时

代，能有一款对自我风格如此执着的作品，实在是太难得了。

伴随着凯尔特音乐而起舞

Pawel 是少数在进入 RED 前完全没有读过《狩魔猎人》小说的组员之一。在阅读《狩魔猎人》后，他认为应该使用凯尔特与爱尔兰风格来制作《狩魔猎人》的主要背景音乐，在战斗和探索方面则使用相对阴暗的哥特风格。尽管是第一次尝试游戏音乐的制作，但 Pawel 仍然按自己以往的习惯进行装创作。Pawel 喜欢感受季节的变化，于是《狩魔猎人》中就有了伴随连绵阴雨而响起的"The Dike"；在战斗时，Pawel 希望强调黑暗史诗一般的壮丽战斗，所以《狩魔猎人》中又有了和着杰洛特死亡舞蹈节拍的"Beat them up！"。而个人认为最精彩的，莫过于游戏结尾 CG 里那首"Kingdom & Betrayal"，象征圣洁与庄严的"Kingdom"部分与象征激烈剑斗的"Betrayal"，二者与杰罗特德剑法的衔接简直天衣无缝，光是听到曲子，便可以感受到那令人酣畅淋漓的对峙感。

后记

嗯，首先我要感谢你耐着性子看完此文~~而你要问这游戏的销量如何？唔，借用游戏里的最后一句话说，这可就是另一个故事了。。。（笑）好吧，RED 其实花费了整整五年才开发完成了《狩魔猎人》，而它的销量么。。。全球销量刚刚轻松突破了六十万，这个数字仍在不温不火的继续提升中。看似少了点，但看在《狩魔猎人》少的惊人的开发费的份上，看在这是 RED 第一款原创游戏的份上，这简直就是一个奇迹了。《狩魔猎人》捧走了 07 年几乎所有媒体的最佳 RPG 奖，如果你是一个 RPG 粉丝，那么一定不要错过本作！如今，RED 还在为《狩魔猎人》而忙碌着，因为五月份时，超级厚道的《狩魔猎人》加强版就要发售了（嗯。。。其实是在我这次发帖前俩月就发售了。。。。），现在才打算开玩的玩家届时务必该出手时就出手！最后，让我们衷心的祝贺这个来自波兰的小制作室的初战告捷，也祝愿他们可以在今后做出更伟大的 RPG 游戏吧！

嗯，其实还没完呢。。。。以下是部分原版稿件中的图片，文章反正不能再发了，就发图吧。。。



手捧金人之类奖杯的安德烈老头



第一版波兰语 Witcher，last wish 出版后即停售，witcher 爱好者的怨念物



《Witcher》传奇。视频截图，比较好的封面我觉得是下面这张。。。





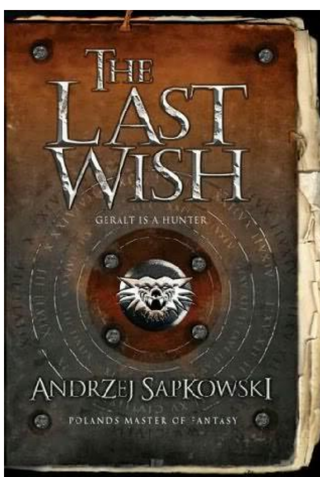
电影版《Witcher》。评价一般，想知道资料的玩家可以去查下 IMDB，下载不好找，我找到的唯一一个断种了。。。



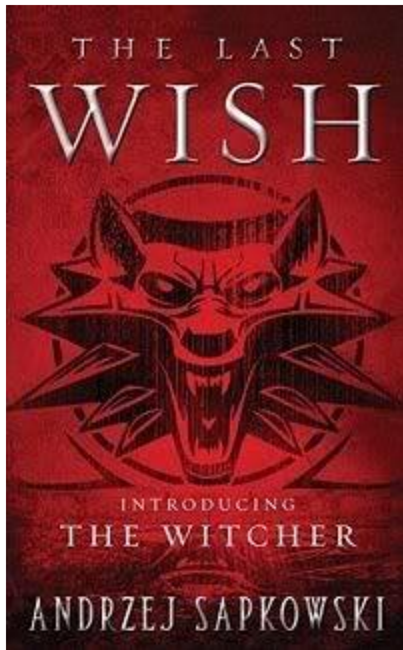
电影剧照，杰洛特演员扮相不错。。。







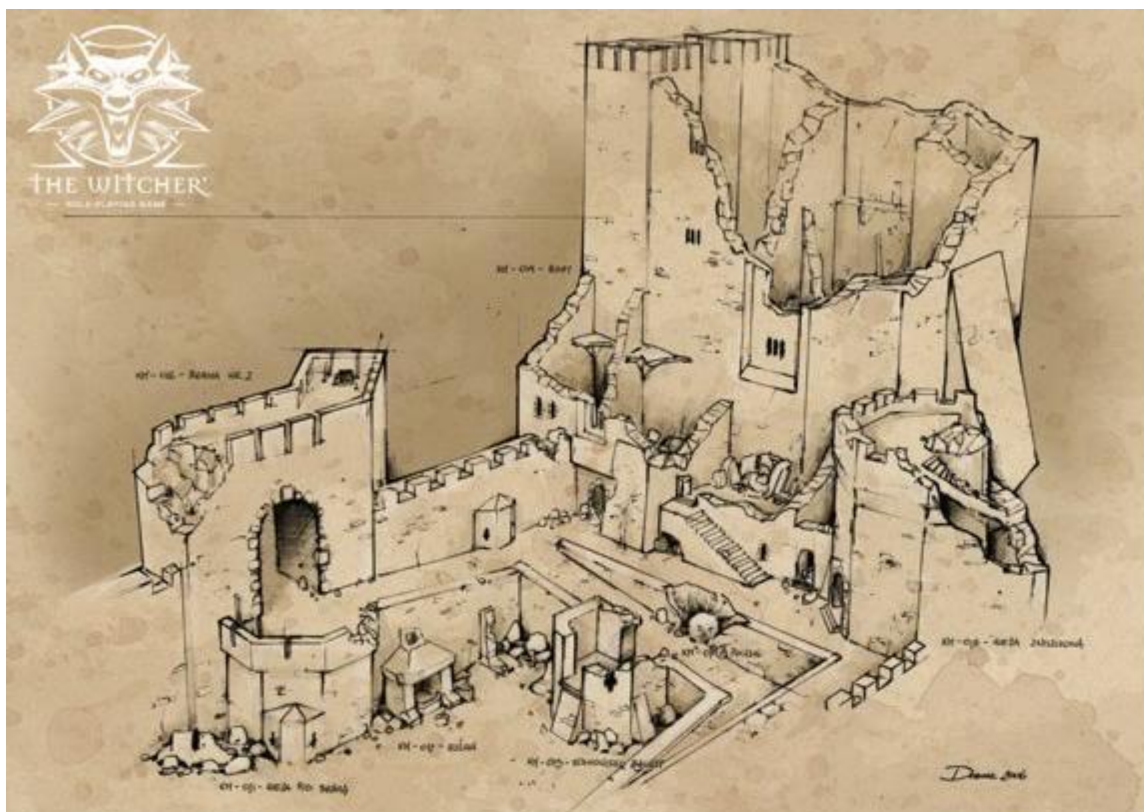
《LAST WISH》，狩魔猎人系最主要的作品，基本就是个中短篇小说集。。。



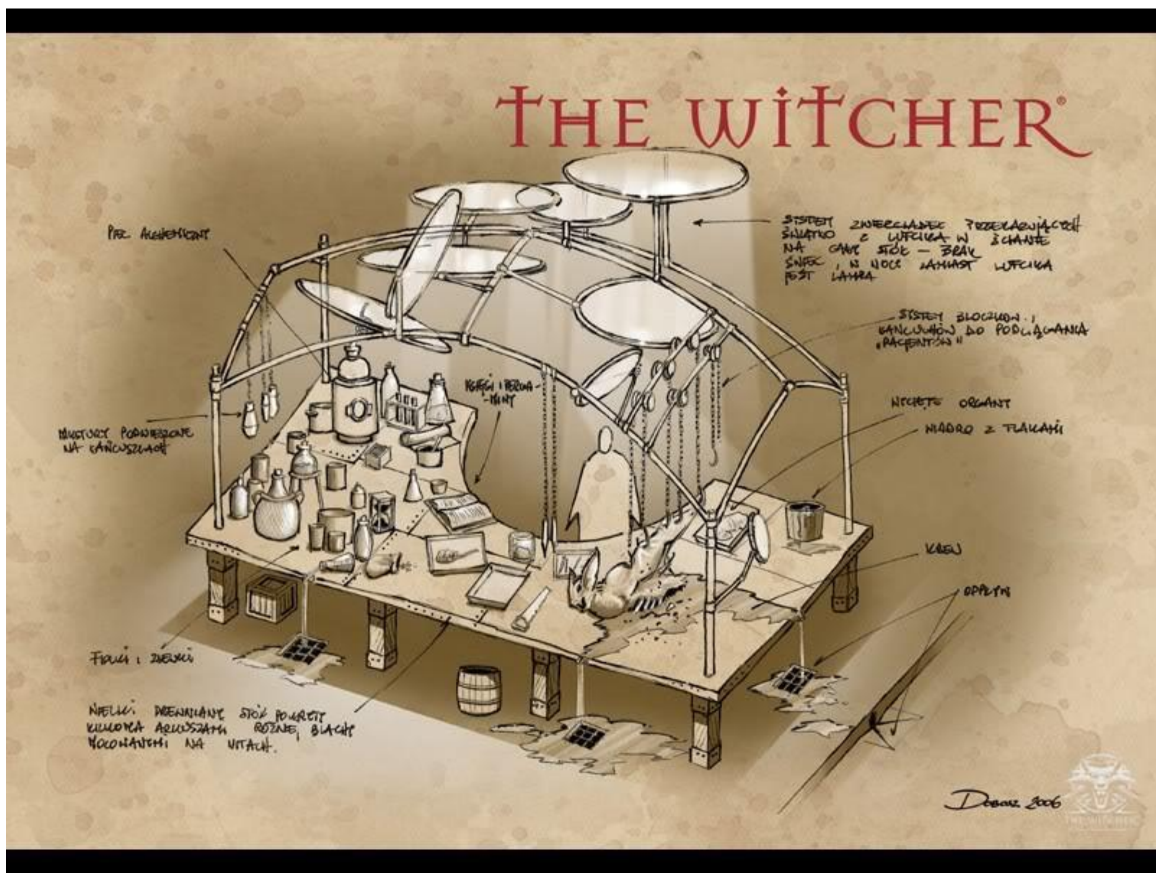
英文版《LAST WISH》，与游戏版同时发售



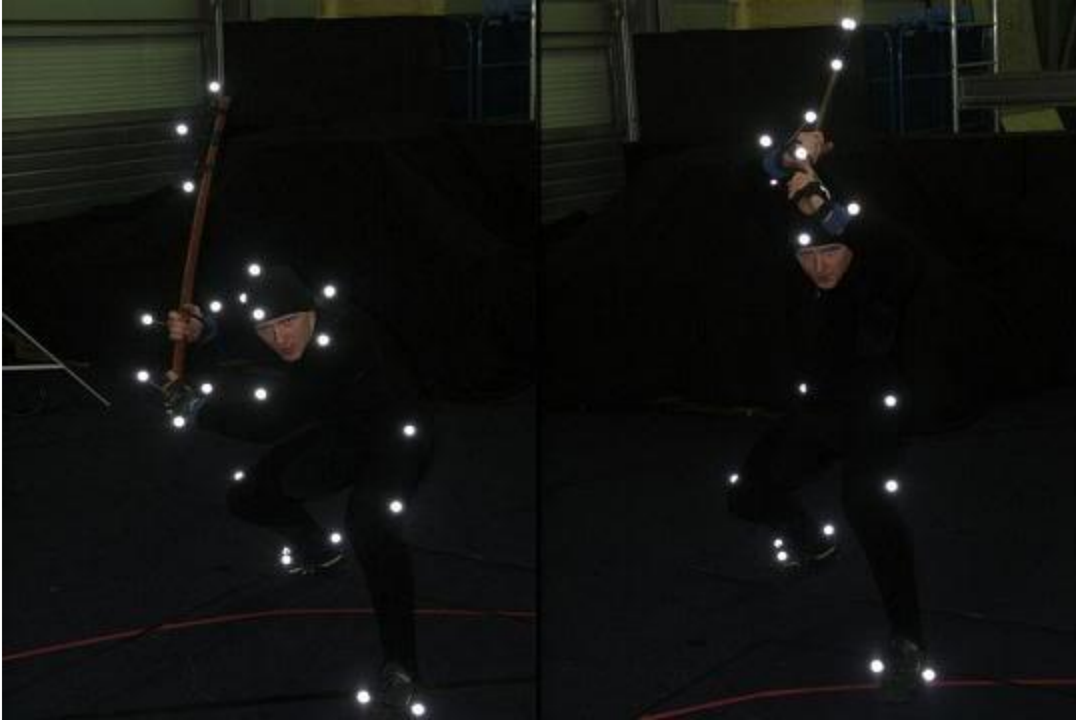
不太常见的游戏，博得之门暗黑联盟。。。博得历史上离经叛道的 ARPG，不过流畅的帧数和超棒的合作模式是游戏的最大亮点，国外媒体评论也都非常高，2 代没记错应该是黑岛做的最后一个游戏，值得拥有~它和《Witcher》的关系就是《Witcher》制作组是在看过暗黑的表现后才开始游戏的具体制作的，一阶段它们用的就是这游戏的引擎，不过后来被那某某大佬公司枪毙了（CD 小组没说具体是谁。。。我也猜不出来）。。。不过枪毙也未必不是好事，因为不枪毙，小组就不会推翻重做，也就没有了现在的《Witcher》



游戏中最开始的场景，几乎废弃的狩魔猎人堡垒，凯尔莫罕



凯尔莫罕场景最后的一张实验桌设计图。这张桌子只在游戏里出现过一次，也没有任何相关任务哪怕是普通道具，从这可以看出 RED 这家小制作公司的认真程度



《Witcher》的动作捕捉部分。杰洛特优雅真实的动作是游戏里最大的亮点之一，你能认出这两个标志性动作吗？



《狩魔猎人》漫画版某图。"对一些人来说它是致命的危险。。。"



"对一些人来说它不过是个工作。"



杰洛特原设图。老实说，我很不喜欢后面的版本，不过好在只有在游戏最终盘才会穿上，无所谓了。



天才动画师 Tomek Bagiński，他成立的动画工作室 Platige Image 在业界超级有名。。。而重要的是他和《Witcher》制作组、安德烈老头一样都是波兰人，他负责动画，老头原作加监督，小组制作。。。《Witcher》就是这么一个集结了波兰不同领域充满热情的精英们缔造的故事



狩魔猎人安德烈。。。呃= =

全文完

仙剑 4----凤凰花前歌一曲苍浪剑赋

朱厚照

《仙剑 4----凤凰花前歌一曲苍浪剑赋》

涛山阻绝秦帝船
汉宫彻夜捧金盘
玉肌枉然生白骨
不如剑啸易水寒----《世间岂有神仙哉》

话说古代的秦皇汉武，一辈子文治武功政绩卓著，权力到了顶峰，便开始琢磨着寻思点长生不老的方子玩玩，准备着一日忽然得道，羽化而登仙。始皇帝为了寻仙，派了徐福等人去了日本，然后在中原开山挖河遍地求道，汉武帝晚年信巫蛊求长生，从未央宫到甘泉宫全是一套套金碧辉煌的法器。最后的结果不禁让人胆寒，始皇帝的基业二世而终，十几年的时间强大的大秦帝国就土崩瓦解，汉武帝的佞臣江充，苏文最终导致了巫蛊之乱的爆发，太子刘据和皇后卫子夫死于非命。他们的人生他们的功过最后刻在了书本典籍上代代相传留给我们世人评说，而他们的肉体和百姓一样终究归于一堆黄土。

历史讲座就进行到这里，下面我们进行有机结合，来评说《仙剑奇侠传 4》（以下简称 PAL4）。

来张世界地图照片，个人觉得画面色彩搭配超级美



对于大多数国内玩家仙剑的印象 10 个有 8 个停留在一代，那是怎样的一个时代我的记忆中已经很模糊，仅仅记得当时小县城的电脑房如雨后春笋地出现，每台电脑里都有红警和三国群英传 2，对于当时还在初中的我来说，RPG 仅仅是刚刚接触，坐在电脑房里悠闲练级对我等无异于是痴人说

梦。PAL1 代我基本上是看着别人玩外加自己看书知道的剧情，所以当若干年后我玩到了一台 SS 以后就立马玩了一下 PAL1，将近 20 小时的时间不算长，给我感动确是足够多，面对这当时全是蝌蚪文的日本 RPG，我体验到了一种别样的亲切，我虽然看到不懂男男女女的爱情，理解不了"既以回头，何须不忘"的诗文，但在我心中那是一个好剧本，那是一个好游戏，悲剧总是美的，至今 PAL1 结局留给我的感伤我依然记得。

这次的战斗有点像格兰蒂亚 2 不过还是不错的 显摆一下 我的一次特等战斗截图 材料软星可是锻造最终武器的必备素材哦



2001 年以后，从书上得知 PAL 出了 2 代，从朋友的谩骂到周围 PAL 玩家的抱怨，我开始渐渐对这个系列莫不关心，2 3 代我就在这种麻木的心情下错过，也没有一丝后悔，因为当时有 XENO 有 FF 有 VP 有 SH 等等等等游戏的日本 RPG，渐渐的我看懂了一些蝌蚪文，迷上他们博大精深的系统和剧情，国产游戏早已经在我的心中没有了位置，似乎也从来没有过位置，07 年夏，正是一个闷热得要命的时分，此刻我却在关注着大宇的官方网站，注视着 PAL4 的消息，再过不到 10 天，游戏就要发售了。

一个凄美的支线故事---明珠有泪



我仔细寻思，PAL 在我们很多人心里大部分是个一个符号而非具体的东西，提到国产 RPG 我们第一个说的总会是仙剑奇侠传，虽然从书上看到轩辕剑大有取代之意，但正如 DQ 的先入为主一样，我们国内玩家对于 PAL 还是有着根深蒂固的感情，每一代不管销量如何起码都是话题制作，值得大家去谈一谈，这样的情景已经是很好。

仙剑 4 的主题是寻仙 但不仅仅是找到仙人那么简单



PAL4 的主题是寻找仙人，看到这主题时我差点没笑晕过去，理由我一时间也说不上来，可能是历史书看多了吧。毕竟关注这个游戏是很久以前的事情了，印象里我就记得个 2 代的王小虎和周 XX 电影一角色同名，3 代有个蜀山的阔少，多半是道听途说。国产游戏其实不是不可以模仿，老是说坚持做自己东西的其实没几个好货，发售前一天官方放出了最后一部宣传片，片头那个女子（现在看来应该是夙玉）明显就是在 COS FF8 的 RIONA，一招一式有板有样，也就是这最后一部宣传片让我决定时隔 N 年以后，尝试一把 PC RPG，毕竟还有远方的懒虫朋友要等我给他评测一下他才玩（OTZ...）。

紫英的师弟怀朔至始至终只是一个 NPC 角色，但临死前的这段话足以改变他在剧情中的地位，可以说就是他用的生命让紫英开始重新思考自己的人生观



算起来今天不过是拿到游戏的第六天，按照我一般突击 RPG 的速度来看，六天 50 小时左右的时间不算很快，出去寻找练级的诀窍外，我大部分的时间花在了体验剧情上，出乎我的意料，对于一个没有及时演算动画交待剧情的 RPG，我竟然从头感动到尾，这是为什么？中文很亲切么，故事很感人么，有些东西让我想起了什么么？我不知道，写这段文字的同时我也在思考。

不能免俗来谈谈 PAL4 的几个游戏基本要素，从某处得知游戏使用的是 randerware 引擎，这个东西我知道，OZ 这个垃圾游戏就是用这么个工具做出来的，对于国产游戏，我懒得谈画面，要玩画面我也不会发神经去买个 WII，总体来看，这次的画面色彩艳丽，层次分明，较好地体现了美工的功力和技术人员还原的实力，这一点不要太过就好，看上去清爽，足矣。

国内的游戏不缺少垃圾剧情垃圾系统垃圾技术垃圾包装垃圾售后服务，但是随便挑个游戏音乐还都不错，几年前的《剑侠传奇外传》很糙的一个游戏，主题歌《爱的废墟》确是那么地荡气回肠。PAL 系列不用质疑了，绝对是国内游戏众多好音乐的个中翘楚，虽然从头到尾也就那么几首旋律，漫长的通关时间我也没有听够，恢宏的苍浪剑赋、婉转的回梦游仙、低转的君莫思归、还有一代经典的蝶恋 LIVE 版......值得回味的好曲子太多太多，相信未来很长的一间这些曲子会在我 MP3 里面被听上 N 百遍。

也许人心才是世间最不可捉摸的东西所在



RPG 是考验你成长的游戏，你需要体验的是一个漫长的成长道路，你要从一张白纸去经历很多的悲欢离合，学会去在游戏世界里寻找自己生存的意义和人生的归属，这就是 RPG 最大的魅力所在，成长是个很泛泛的话题，有你的经验值，有你的武器装备，当然了对于我来讲最主要的还是故事，我不是一个喜欢在 RPG 里研究系统过于深入的人，一个好的故事能让我有所感悟，这就是我玩 RPG 全部的目的。

===============

杳杳灵凤 绵绵长归
悠悠我思 永与愿违
万劫无期 何时来飞---《本行经》

爱情，一个被传颂了几千年的话题，从诗经的洪荒上古到现代的爱情轻小说，这个话题被永恒定格，有位老师说，爱情和战争构成了小说的全部。人性是不是如此我们没有一个定论，RPG 是一个打打杀杀的世界，而 PAL 是一个以情感作为主要卖点的游戏，其中的纠缠的东西太多，这里我尽量就事论事，游戏中关于这个的经典台词太多，图中的一些言语也许有点代表性。我记得当冰封的玄霄念出本行经的那段话，感叹一声："夙玉，现在忆起，你悔也不悔？"我霎时间感到，人和人之间的夙缘，人与人之间无奈的情感，恰如跨越了时间的声响，有点空空荡荡。

这个游戏应该不能算是简简单单的武侠吧，我不是金庸 fan，不是古龙 fan，这几年甚至都不是小说 fan 了，看这个世界，说玄幻更加让人可以接受一些，毕竟涉及到人，神，鬼三世之间的轮回。

游戏从青峦峰开始，一个懵懂无知的男孩遇到了一个开朗的少女，一个基本的套路就此构成，一段故事也就此开始，我一直觉得这次的主题扣得很好，我一开始觉得不以为然的寻找仙人也不是简简

单单地猎奇冒险，而是参杂了很多对人生的思考，有的是后看似是很轻松的调侃，仔细品味确实包含了现实生活的无奈。一次次的抉择，一次次的无能为力，即使成仙了又如何，难道就遗忘了"只羡鸳鸯不羡仙"的诗句？

游戏的后期 菱纱已经彻底了放弃了追求延续自己的生命 只求能和天河在一起哪怕时间短暂 看到这里鼻子有点酸了



游戏纠缠不休的感情线很多，从主线到支线，无不是围绕这些在考验着玩家的心理承受能力，印象里这次有几个很感人的支线，陈州的琴女，曾经抛弃了自己丈夫追求自己的人生，回过头来爱人已经阴阳两隔，连拜见自己丈夫的灵位都不可得，丈夫后来的妻子最后选择以自杀来表达自己的无奈，一首《仙剑问情》为这个故事画上一个悲恸的句号。

一个沦落的乞丐爱上了曾经真心施舍他的女人，命运的捉弄却使他错杀了女人的父亲，从那一刻起他便明白自己已经不可能得到属于自己的爱情，但是为了欺骗自己所爱的人，他宁可把她带到了只属于他自己的梦中，在这个乌托邦中一活就是九年，最后梦境终被打破，女人得知了全部的真相，她毅然选择了死亡而不是爱情，死前的请求就是要让男人活着，让他一辈子惦记着她，受一辈子万劫不复的痛苦，灵魂已经飞散，肉体再也没有意义，九年的噩梦最后归于苏醒，人去楼空的怅然，只有自己经历了才能体会。

蜀山的弟子爱上了锁腰塔里妖精，不惜与其生字外逃亡命天涯，弟子的师兄最终找到了他们，训斥一番以后便说师傅已经原谅了他们，并且带来了解毒的药治好他们孩子的顽疾，只是以后却要永远被逐出师们。弟子勇敢地接受了这一切，与妖精长相厮守，但真相确实他的师兄念及从小到大的感情为他冒险盗出了仙药，为了不让他生疑才说是师傅之意，而他的任务本该是将有辱师门的师弟一家赶尽杀绝。

又是一段感人的爱情故事 涉及到了亲情 造化弄人 造化弄人 世间的事就没有十全十美?



其实，凡人被困的情感又岂止如此，当年的云天青、夙玉、玄霄，他们谁爱着谁，谁又能知道，我宁愿相信韩菱纱就是夙玉的转世也不愿在这个轮回里纠缠不休，有些东西回忆起来着实让人感慨世事的冷暖无常。

刘梦璃的感情线比菱纱的还要早 但是后来剧情刻意做了淡化 有点遗憾 如果重一点笔墨我估计会哭死一批人



四位主角的感情戏是这次的重头戏，尽管看似冷若冰霜的慕容紫英没有表明自己的心迹，但他只能接受菱纱和天河之间的现实，柳梦璃是一个从出生开始便带有悲剧色彩的角色，谁能知道寿阳城中的大小姐竟然是当年云天青救下的幻冥小妖？她对于自己的感情并不吝啬于表达，最先向天河表明心迹的也是她，但她心里已经明白这辈子已经没有机会和天河在一起。韩菱纱可以说这次塑造得最成功的一个角色，她身上背负的东西也太多，从家族的诅咒，到望舒剑宿体的痛苦，这一切一直都是她在独立承担，从结局来看天河最后还是和菱纱结为了夫妻，但是不久以后因为望舒耗光了体力的菱纱就去世了，天河已经瞎了，作为他使用神器拯救人类的代价，他惟有留下一座空坟墓，静静等待自己的死亡，神龙的力量让他成为了半仙，可以保住自己不会衰老的容颜，但谁知道他的心里是怎么想的，是的他还惦记着曾经一切。百年以后当那次仅仅剩下三个人的重逢，一个白发苍苍的九散真人，一个已经是妖界的头领，一个已经只能耳朵去感知世界的人，一个刻着爱妻韩菱纱之墓的坟冢，剧情在这里戛然而止，留给我的是一丝摸不去的怅然。

ENDING 开头四个字让我一下子就怔住了 我一下子想到了当年的 FF7

百年之后

他们一路都在寻找自己要寻找的东西，但是最后发现不是如此，天河最后领会到了成仙远不是什么开心的事情，远远不如归隐林泉打打山猪自在，追求长生的菱纱最后选择了主动放弃因为她明白只要能和喜欢的人一起远胜过永无止境的百无聊赖。紫英知道了妖和人没有绝对的对和错，善和恶，妖怪不一定都是坏的，人不一定都是好的，正如别人说的那样："这辈子是人，下辈子投胎也许就是要妖了，需要追究得那么清楚么？"妖怪自有他们的光明磊落，名门正派也有不可告人的龌龊之事。梦璃有着惨痛的身世，她知道自己只有接受这个身份的现实，一个梦影作为给所爱的人最后的寄托，谁知道这一离开就是百年。

虽然是半仙之身 但是天河已经瞎了 作为使用神器的代价



天青，夙玉、还有玄霄，又是一些前尘旧事的纠葛，玄霄不出意料应该是本作争议最大的角色，让人又可气又可怜，钟情于他的夙玉最终叛逃了昆仑，选择了和天河浪迹天涯不再过问世事，虽然她的心里到死还是爱着玄霄，但这些已经挽救不了人死不能复生的悲剧，游戏里有一个凤凰花的悲剧，结合后面的剧情值得我们好好回味。玄霄最后选择的是一条邪路，也是一条不归路，这是一场一开始就注定好的悲剧，人再强大终究还要服从于天道，背其道而行之，最后惟有以失败而告终。这一点他倒是和 FF12 的那个三王子差不多。

ENDING 里天河使用神器以后晕倒了 他的眼睛也再也没有睁开 这是当时菱纱抚摸他的场面 是不是很像 FF8？



就是这些数不清的情感纠葛构成了 PAL4 灵魂的全部，我也正是被这些东西所感动，中国人写出来的东西，到底还是符合国内人的心灵诉求，有些东西以前我看不懂的东西，现在能看懂一些了，PAL4 的剧情也确实没有辜负我对他的期待，相信这又会是一个新的巅峰。

截了 3 次才弄到的一张淡出图 也是 ENDING 的 百年之后的重逢 紫英不是仙体已经是个老人了 仙剑 3 里那个剑冢里的九散真人就是他



让人撕心裂肺的一张图片 死了的已经死了 活着的还活着 一把望舒剑 一座天河给自己留的空坟冢 菱纱应该是含笑而去的



==============

意气凌霄不知愁
愿上玉京十二楼
挥剑破云迎星落
举酒高歌引凤游
千载太虚无非梦
一段衷情不肯休
梦醒人间看微雨
江山还似旧温柔----《逍遥游》

整个游戏流程最后的一张图片 天河只能凭声音去寻找梦璃了



人生短短不过数十载，仔细算来真的是弹指一挥间的事情，哪怕自己再有经天纬地的才能，最后终究还是历史的一点烟尘，还自罢了。我想 PAL 诉说的无奈也许就在这里，每个人总向多在美好的世间多做停留，去忽略了很多本身值得去追求的东西，也许人和人终究是不一样的，爱财爱权爱感情，但我们在意的并不是简简单单的分分秒秒，而是做自己有意义的事情。繁杂的生活已经让我很少思考这些近似于哲学的深奥问题，并且也觉得也很荒谬，能有一个载体能让我重新打开这个我已经不怎么再愿意再碰得话匣子，我依然感到很欣慰。PAL4 又会是我游戏生涯一个美好的回忆，50 个小时的游戏时间我受到了很多震撼，想到了很多已经让我已经遗忘的东西，我仿佛又回到了那个让我感到无比惬意的年代，没有种种生活的琐事，没有纷纷扰扰的杂务缠身案牍劳形，话尽于此，但愿以后的日子里，这些一时兴起写下的感悟我依然记得，游戏已经结束，很多东西还没有结束。人生本就是伤感和残缺的，带着这样的一段心情上路，未免不是一段幸事，苍浪剑赋依旧在我耳边回响，人间的逍遥何处去追寻呢？

对张毅君（工长君）谈不上崇拜 但被他这种执著的性格感动 支持你



谨以此文献给多年来我的玩友们，还有 **PAL** 制作小组谢谢他们的辛勤劳动，包括给我签名的张毅君监制，还有逼我早点通关的某人，呵呵。

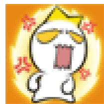
奥特曼系列回眸

三英战大蛇

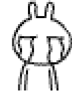
奥特曼系列最早是在我读小学一年级的时候看的,第一代名字就叫<宇宙英雄奥特曼>.
或许那个时代国内的动画片不多吧(起码当时的电视台是将奥特曼归类为动画片),看完后就觉得好感动,觉得里面的早田好帅(现在看来依旧觉得很帅),以后每周六晚 6 点总会准时守在电视机前,看着每集大同小异的怪兽出现===科特队出击===奥特曼出现灭了怪兽.看完后总会傻傻的模仿里面的打斗动作,然后在下一周就和同学们讨论奥特曼(当时电视里放什么动画片,我们就谈论什么......)

每逢当我们提及奥特曼的同时，还不应忘记剧中和其有着同样高知名度的科学特别搜查队（Sicence Special Searching party，或Sicence Patrol，以下简称科特队）。这支被誉为“怪獣退治の專門家”的精锐特别行动小組，运用人类科学的精华，承担着对怪异突发事件的调查解决，以及制止怪兽所带来的破坏和防范可能来自宇宙的侵略者等重大使命。



(前排最右边的男士就是早田君 )
应该说,当时的奥特曼给我的印象和<恐龙特级科赛号>,<鸟人战队>一样,属于真人特摄类连续剧.
给我的童年留下了很深的烙印(如同圣斗士,变形金刚等等)............
爱迪奥特曼结束后,我们都以为奥特曼系列已经完结了,不仅因为电视台不再播放新的奥特曼系列,更为重要的一点是自己的心里都感到腻了(每年看雷同的剧情,连看 6,7 年,不腻才怪........),觉得这样结束很好............

时间过得真快,一转眼,自己已经是成家的人了.......
半年前,记得当时在 PPSTREAM 看 NBA 篮球比赛,很偶然的看到了关于<梦比优斯奥特曼和奥特兄

弟>的预告片,说真的,当看到奥特 6 兄弟的时候,有一种久违的感动从心底涌来....... 

然后看到一行小字:纪念奥特曼系列诞生 40 周年 .... 

刹那间,石化+沉默+静止+气力 0........

梦比优斯奥特曼和奥特兄弟



好不容易回过神来,看了看台历,明确自己今年是 25 岁而不是 50 岁后,我点击下载,完整的看了一遍梦比优斯奥特曼剧场版............
剧情很口胡,讲的是 20 年前初代,杰克,赛文,艾斯 4 小强联手都打不过亚波人制造的最强超兽,只能将它暂时封印起来,而 4 小强为了封印超兽将自身的能源耗尽,只能重新以人类的形态在地球上生活..........
之后是是男猪角的登场,女猪角也很快亮相了,小正太也出了..........
剧情发展到一位白发大爷直呼男猪角名字为止,一直都很正常.........

然后,那位大爷冒出一句:"我就是(初代)奥特曼,在地球的名字是,早田." 



(这副图告诉我们一个真理:再帅的男人也经不起时间的蹉跎........)

之后诸星段,乡秀树,北斗星司登场,变化虽然都很大,但是还好依稀能辨认出来..........

后来来了一伙宇宙人军团,都是历代奥特曼里出来过的宇宙人:
譬如帝国星人(太罗),扎拉星人(初代),戈次星人(赛文),(还有一个忘了,似乎是杰克里出来的)...........

男猪角很牛,上手就把奥特 6 兄弟联手击败的帝国星人给单挑了...........



之后男猪角被下药了,中了十斤软骨散,依旧生猛的把扎拉星人给做了.......... 



不过体力不支,被戈次星人暗算.............



终于等到了,经典的 4 小强变身............. 



(超级经典啊,恩恩,湿了............)

但是奥特 4 兄弟能源不足,勉强救出了小梦后终于体力不支,被抓..........



(老了,毕竟是老了.............)

口胡的剧情终于出现:小梦被正太鼓励了几句后,出现了不可思议的底力爆发(二次变身+能源全满),救出了 4 位前辈.......



(小伙子恢复得倒挺快,年轻就是好啊........)

不过最强超兽还是解开了封印,危机时刻,佐菲大哥和太罗赶来了.............



(我说两位仁兄,不会早点来送能源啊.........)

之后这个号称最强大得超兽被 7 兄弟虐得体无完肤,打完后 7 兄弟还不忘摆 POSE:

(恩恩,团结就是力量...........)

最后结局了还来上一句:虽然亚波人这次被打倒了,不过人类只要有阴暗面存在,亚波人就不会消失..........

很好,打了半天没结束啊.........



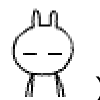
(其实很多完整看过剧场版的网友都见过这张全家福.......)

应该说,<梦>剧场版给我的印象更多是怀旧,怀念童年的美好记忆,重温儿时的经典.......
后来听说梦的电视版也是怀旧性质的连续剧,于是我抽空耐着性子,慢慢的看完了奥盟字幕组翻译的<梦比优斯奥特曼>.............

梦比优斯奥特曼



在线观看地址:http://www.56.com/w52/album-aid-3553722.html
其实整体看完<梦比优斯奥特曼>+<梦比优斯奥特曼外传:西卡里奥特曼>后觉得很不错,有好多经典怪兽登场,也有好多经典台词出现,剧情比以往更注重人性的刻画,尤其是人类思想的阴暗面的刻画.

包括西卡里奥特曼也曾经由于愤怒而进入了原力的阴暗面(感觉像<星战>的台词 )
我就挑一些个人认为比较经典的来说说...........

第 1 集:小梦的首次变身 ;龙队员对于小梦的严重不满;奥特 5 大誓言(出自<杰克>最后一集)



第 29 集:太罗登场;小梦能源不足打不过敌人(仿照<赛文>最后一集)



第 34 集:雷欧登场;风源对小梦的严厉批评(照搬<雷欧>诸星段对风源的批评原话)



第 41 集:爱迪登场;老师的倒立(对应<爱迪>第二集)



第 44 集:艾斯登场:艾斯对于人类的衷心愿望(<艾斯>最后一集原话)



第 45 集:杰克登场;"奥特曼终于回来了"(照搬<杰克>打贝蒙斯坦的那一集,队长的台词)



第 48 集:队长的演讲;"地球得靠人类自己守护(照搬<赛文>最后一集,队长得原话)



第 50 集:奥特合体(外形仿照蒂迦,戴拿,盖亚等);佐菲人间体出现;安被拉星人登场(出自<奥特物语>)



<梦比优斯奥特曼外传:西卡里奥特曼>第 1,2,3 集:奥特之王登场.



基本上所有出现得怪兽不是照搬就是沾亲带故的,完全原创的怪兽几乎没有........ 


图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM
©2006円谷プロ・CBC


图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM
© 2006円谷プロ·CBC


图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM
© 2006円谷プロ·CBC







(这几个怪兽不知道大家还有没有印象...............)

同人暴笑转贴:龙和未来

原帖地址:http://www.temox.com/orgin/2007/0220/content_236.htm

起因


图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM


阿彩姐，你说过我是你的骑士吧


怎么能这样？
不，你现在只是只青蛙而已




被我KISS
了后你就
是骑士
了。


我终于不用再做
龙的奴隶了


（这小子还挺有意思的）
泰罗教官，我也能有女朋友了

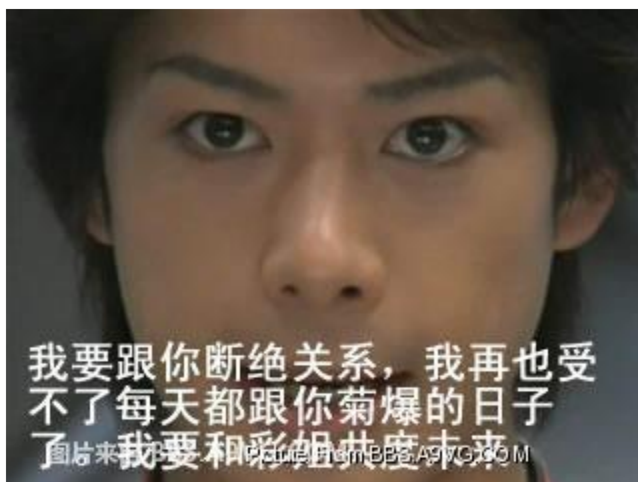

推倒


啊彩姐。。。。


我用力过大了啊


龙，我今天
要和你摊
牌！


什么事情这么急


我要跟你断绝关系，我再也受
不了每天都跟你菊爆的日子
了，我要和彩姐共度未来


怪兽博士：
龙，未来是宇
宙人怎么玩菊
爆啊
吗里那：
怪不得半
夜里我老
听到你们
宿舍总有
叫声
斑鸠：你们
还真是啊米
郭呢
这事传出去G
UYS就完了


你们给我适可而止。喂，木之美，你没话说
吗，这样下去你就成了未来他三房了啊
Picture From BBS.A9VG.COM


怪兽博士：喂，这更离谱啊。地球人和奥特曼能结合？妹嘎娘我怎么办？
我已经有了未来的种了，所以未来
Picture From BBS.A9VG.COM


因 果 报 应
好，算你们狠，老子不干了
Picture From BBS.A9VG.COM


队长，你跟我和好吧
不好意思，我现在对地球人没兴趣，回家玩香蕉吧
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM


哼，我早料到你会这么说，看这是什么
图片来自 BBS.A9VG.COM Picture From BBS.A9VG.COM


。。。。。。。
我已经把我们以前激情录象
都放这里了，不和我和好我
就放到网上
图片来自 BBS.A9VG.COM Picture From BBS.A9VG.COM


你以为我怕你？
不好，被抢走了。。。。
图片来自 BBS.A9VG.COM Picture From BBS.A9VG.COM



芹泽你等等



请从外表判断别人年龄！
别阻止我杀人灭口，老头！
迫水队长，你来的正好，一



你们两老相好
的事我不管，
龙，既然你辞
职了，给我把
制服脱下来。


我没兴趣跟你们谈心。跟你坦白吧龙
Picture From BBS.A9VG.COM


我已经不再是一个人了！
Picture From BBS.A9VG.COM


连你也怀孕了吗，芹泽队长。。。
Picture From BBS.A9VG.COM


新买的婚纱不错吧，龙
队长你这什么打扮
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM


把制服脱下来！
我什么都没有了
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM


辞职后的龙来到了另一个防
卫部队‘新神眼’
并且凭借着这本
JUSTICE的写真集
买通队长小白脸
开后门加入
Picture From BBS.A9VG.COM



谁料 第2天突然出现怪兽






我忍你个小白脸也很久了。老子
不干了！！！


未来，你找我干吗？还爱着我吗
不，听说你
在新神眼队
干不下去
了。导演叫
我把便当给
你，以后不


未来你就真的
没话对我说了
吗？
不在片场的时候请叫


不好，木之美她要生了，再见


未来！！
我说过了，不
在片场的时候
请叫我五十岚


烦死人了这家伙


我要跳楼了哦 未来，你真
的没话对我说？
图片来自
Picture From BBS.A9VG.COM


等等，我有
话跟你说
我可真跳了！！
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM


那就是。。。
图片来自 BBS.A9VG.COM
Picture From BBS.A9VG.COM

在线观看地址 http://www.56.com/w73/album-aid-2243752.html

个人认为剧情最出色的奥特曼(悬疑片).当然,一开始看这个的确有些受不了..........



奈克萨斯奥特曼



在线观看地址 http://www.56.com/w73/album-aid-2243752.html

个人认为剧情最出色的奥特曼(悬疑片).当然,一开始看这个的确有些受不了..........

因为在本作中,奥特曼不仅仅是人类的朋友,也是人类的猎物(实验品).........
作为相对的存在,暗黑奥特曼也会登场..........
奥特曼的人间体不止一位,而是史无前例的 5 位(在剧情中称为"适能者")........
对于想迅速了解真相的网友而言,建议从最后一集开始看............
(PS:剧场版也拍的很不错,很有可看性,当然那个奥特曼的造型稍微丑了点...........)

赛文 X 奥特曼



在线观看地址 http://www.56.com/w18/album-aid-2646689.html
其实这个剧情只有短短的 12 集(大概收视率不高吧).........

平均每集奥特曼出场时间不到 1 分钟(深夜档的关系)............. 
如果单论剧情的话,有几集还是很口胡的:
第 6 集:讲述的剧情明显是向<ET 外星人>致敬..........
第 8 集:<电锯惊魂>简单版..........
第 9 集:模仿狼人的一集.......
PS:请忽略主线剧情,不然等你看完了完整的 12 集后,会感到自己被导演给忽悠了（赛文 X＝赛文）............ 

超级银河--大怪兽乱斗



(其实片名应该叫作<哥摩拉到底有多牛>.......)
在线观看地址:http://www.ultramanclub.com/video.asp

现在正在看.目前进度第 10 集.......



看了看收视率,估计又是一部 12 话的短剧.......... 



(第 11 集杰顿登场..........)

麦克斯奥特曼



在线观看地址:http://www.56.com/w33/album-aid-1917082.html

号称史上最强奥特曼.但是实际上........... 
巴尔坦星人、匹古蒙、拉格拉斯、古兰贡,金古乔,杰顿,艾雷王,雷德王...........





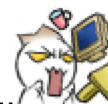






里面出现的怪兽有一半是初代和赛文里出现过的............. 

另外在初代奥特曼中扮演男女猪角的早田和秋子这次也出来扮演配角............. 

如果说小梦的主题是怀旧的话,那么 MAX 基本就是在吃初代和赛文的老怪兽的老本...... 

如果大家没有耐心一集集看得话,只看第 40 集就足够了........... 

高斯奥特曼



在线观看地址 http://www.56.com/w85/album-aid-1867828.html
看点:蓝色奥特曼首次作为主要角色出现...........
主题:怪兽也是我们的朋友..............
战斗风格引入了气的概念,给人的感觉是会气功的奥特曼............
感觉这个奥特曼很仁厚，也很迂腐，和唐三藏有的一拼.........
(PS:等有时间再慢慢看..........)

迪迦奥特曼



在线观看地址:http://www.56.com/w20/album-aid-1901049.html
这里重点谈谈迪迦成功的一些因素..........
作为奥特曼 30 周年的作品,一改以往 M78 星云的世界观,将奥特曼作为地球超古代战士而存在..........
首次引入了变身(战斗形态随战局变化而改变)的概念,同时加入了恋爱的要素...........
新的剧情,新的怪兽,新的打斗风格...........
作为爱迪奥特曼结束 15 年后的第一款平成作品,品质的出色是不容置疑的..........

戴拿奥特曼



在线观看地址:http://www.56.com/w79/album-aid-1867822.html
个性张扬的男猪角,却是以悲剧结束...............
整部片子,是接着迪迦成功的东风而拍的..........
坦白的说,剧情,奥特曼造型,打斗风格和迪迦一脉相承............
不过男猪角的个性化,却是历代男猪角所不具有的............
也正因为男猪角的个性,所以最终话里当他舍身取义的那一刻,的确会给很多人以感伤.........

盖亚奥特曼



在线观看地址:http://www.56.com/w61/album-aid-1867537.html
首次引入 2 个奥特曼作为共同猪角(蓝色奥特曼阿谷如,虽然最终 2 位奥特曼和好,不过过程却相当的曲折)这一概念........
2 位男猪角是历代奥特曼人间体中文化素养最高的.............
同时本作的防卫军作战效率也是历代防卫军中最强悍的............
PS:作为演对手戏的阿谷如人间体长得很酷........

奈奥斯奥特曼(也可以叫雷欧斯奥特曼)



在线观看地址:http://www.56.com/w30/album-aid-3383888.html

很遗憾的一款作品,只有 12 话..........

原因是日本电视台认为完全克隆初代和赛文形象设计的奈奥斯和赛文 21,对观众是没有吸引力的........

趁着有一段时间高斯奥特曼因为官司问题无法上映,圆谷就把本作作为替补推了出来...........

PS:坦率的说,当我第一次看到奈奥斯奥特曼和赛文 21 时,我都以为是这是初代和赛文的前转..........



(我说老兄,长得像初代也就算了,连招式也都一样,太没长进了吧..... )

杰斯奥特曼



在线观看地址:http://so.56.com/index?type=video&key=%BD%DC%CB%B9%B0%C2%CC%D8%C2%FC
打死我也不相信这是奥特曼...........
但是官方却承认它为奥特曼系列的一部分,原因是有很多圆谷的主要演员参加并且担当配角.........
也可以认为是圆谷公司为了在爱迪结束后,重拍新的奥特曼系列前的一次尝试............

帕瓦特奥特曼



在线观看地址:http://www.56.com/w89/album-aid-2783909.html
美国人拍的,剧情却是日本人编的,里面出现的敌人完全照搬初代(只是模样稍微西化了点)........

英语不错的玩家可以看看,不过说真的,打斗很粗糙...... 
最明显的特征是正常状态下眼睛是蓝的,情绪激动就会变红(红眼病?).........

葛雷奥特曼



在线观看地址:http://www.56.com/w68/album-aid-3358027.html

澳大利亚人拍的,由于没有采用小日本的编剧,所以所有出现的怪兽都是原创,可惜剧情太短了.



10 多个怪兽挤在 2 个小时的电影里.........
另外,其身高是所有奥特曼中最高的(官方设定为 60M,初代身高不过才 40M)..........
PS:本来还想谈谈有关奥特曼系列相关游戏的,不过已经有人做了，我也不好多说什么，只推荐大家玩 PS2 版的奥特曼格斗 3.........
http://bbs.ultramanclub.cn/thread-48546-1-1.html

经典回顾



一,奥特 Q



在线观看地址:http://so.tudou.com/isearch.do?kw=%B0%C2%CC%D8Q
本来不想介绍这个的,因为网络上还没有找到完整版的奥特 Q 全集视频(太古老了,都是黑白片,只能等奥盟那儿的人放出来了)......
不过在最近的<大怪兽格斗中>出现的原始祖鸟利特拉却是奥特 Q 第一集里出来的,因此有必要说一下.........
也许很多玩家都知道初代奥特曼以及之后的一些片子,不过在圆谷公司开拍初代奥特曼之前.就是在拍一部
特摄悬疑片为卖点的电视剧.之后由于观众对于这部特摄片中的怪兽很感兴趣,于是制作组开始走怪兽路线(每集出现一个新的怪兽/宇宙人,不过打倒这些家伙的是人类.同时正式将剧名定为奥特 Q(ULTRA Q).
关于<奥特 Q>为什么是奥特曼系列前转的 3 个理由:

1,演员.
在这部电视剧中出现了很多后来活跃在奥特曼系列的演员,譬如:

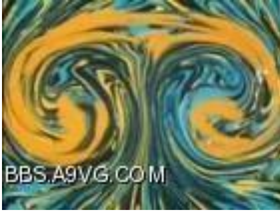
黑部进(<初代奥特曼>中扮演早田,在<麦克斯奥特曼>中演参谋),
樱井浩子(<初代奥特曼>中扮演秋子队员,在<麦克斯奥特曼>中演教授)
小林昭二(<初代奥特曼>中扮演村松队长,在<青春的火焰>中扮演小路纯子的爹)
二瓶正也(<初代奥特曼>中扮演伊出队员)
津沢彰秀(<初代奥特曼>中扮演小孩星野)
冢本信夫(<杰克奥特曼>中扮演加腾队长)
佐原健二(<赛文奥特曼>扮演竹中参谋,<梦比优斯奥特曼>中继续扮演竹中,另外在<杰克奥特曼>,<奈克瑟斯奥特曼>中都客窜扮演过高级官员)

2,怪兽
具体的怪兽资料可以参考奥盟:http://www.ultramanclub.com/2007-2/200721190335.htm
我就提一下几个比较经典的:
第 1 集中的利特拉和第 4 集中的究兰都在<大怪兽乱斗>中登场.
第 13 集和第 16 集中的匹克蒙,第 19 集中的凯穆尔人,第 20 集的拉贡,在<初代奥特曼>中登场.
另外第 16 集的塞迷人和第 21 集的基路星人也在<初代奥特曼>中登场,不过形态有些改变,名字也变成了巴尔坦星人和美菲拉斯星人.



(匹克蒙在奥特 Q 中是以巨大化形态出现的.不过因为造型可爱,深受孩子们的欢迎,因此在<初代奥特曼>中以人类朋友的身份登场)

3,开场动画
相信大家都记得<初代奥特曼>中的片头是这样的:在蓝色漩涡中出现了几个黄色液体旋转状的字体,然后这个字体一边缓慢旋转一边渐渐变色,然后<宇宙英雄奥特曼>几个红色大字很快的出现.....
事实上,这个一开始出现的液体状的字就是奥特 Q..........



(这个经典开场,从<初代奥特曼>一直沿用到<爱迪奥特曼>,在<梦比优斯奥特曼和奥特兄弟>的开头部分也出现了这个经典开场,相信大家不会感到陌生)

因此,说奥特 Q 是奥特曼系列的前转,并不为过.........
换句话说,奥特 Q 和奥特曼系列唯一的区别就是在奥特 Q 中,完全靠人类自己的力量去对抗怪兽,而没有出现奥特战士............
另外,奥特 Q 也出过电影版<奥特 Q:星之传说>,有兴趣的玩家可以自己去看看,不过个人感觉拍的太玄,和奥特曼系列的关联也不太紧密...........
(<奥特 Q>系列中唯一的一部彩色片)

二,初代奥特曼

在线观看地址:http://www.56.com/w29/album-aid-1452320.html
具体的每集介绍,奥盟都
有:http://www.ultramanclub.com/tags.asp?tag=%B3%F5%B4%FA
在这里只是随便谈谈几点:

1,脸部:相信大家都会发现,前几集的奥特曼的脸像硫酸脸,凹凸不平(A 面具);而 15 集之后脸变得平整(B 面具),在最后几集里又换了一张更圆滑更有光泽的脸(C 面具).其实这主要是因为当初拍摄时,剧组人员都对奥特曼的准备工作做得不足,头套由于电热的关系使得塑料面具热张冷缩而成为了硫酸脸.甚至连奥特曼的那身皮套,都是临时用潜水服改装的........
在<梦比优斯奥特曼和奥特兄弟>中,为了纪念硫酸脸,而采用了 A 面具;在<梦比优斯奥特曼>47 集中则仍旧采用 C 面具............

2,打斗:其实初代奥特曼的战斗方式更像小孩子的打法,后来渐渐形成了以摔抱为主的柔道风格,光线技能多数是作为终结技.

3,剧情:应该说初代奥特曼的剧情继承了奥特 Q 的传统,还是以奇异事件+恐怖惊险为主,其中穿插一些小幽默(例如早田拿着叉子变身),也有感情戏(如匹克蒙英勇牺牲).重点突出每集怪兽的特点和背景,而初代奥特曼最终变身只是为了推倒怪兽而出现的(除了最后一集奥特曼被逆袭外).另外,一些让奥特曼陷入苦战或多次登场的怪兽,渐渐的就变成了经典的怪兽,譬如雷德王(2 次登场),哥摩拉(第一次未能打败,被它逃走),巴尔坦星人(2 次登场),美菲拉斯星人(和奥特曼打成平手后主动撤退),杰顿(完胜奥特曼).

三,赛文奥特曼



在线观看地址:http://www.56.com/w29/album-p-1_aid-3468882.html
单集介绍:http://www.ultramanclub.com/tags.asp?tag=%C8%FC%CE%C4
赛文奥特曼受日本人欢迎的程度,的确超过很多人的想象(甚至比初代奥特曼还受欢迎),甚至在几十年后重新为赛文奥特曼拍了多部 OVA,而赛文 21,麦克斯,赛文 X 更是直接克隆了赛文的外形特征...........

个人认为赛文受欢迎有以下 3 点:

1,广告:初代奥特曼的出色表现,无形中为赛文奥特曼聚敛了大量的人气.正所谓未播先热.

2,创新:初代奥特曼来到地球的身份是奥特战士,而赛文是作为恒星观察员的身份来到地球的.因此他胸前没有指示灯,可以使用怪兽胶囊(其他奥特曼没有这样的待遇);不仅可以变得和人类一样大小,甚至还可以缩小或直接进出 2 维世界.头上的光刀和额头的艾美利光线作为终结技也与初代的十字型光线和光轮形成了鲜明的区别......

3,剧情:赛文奥特曼的主题就是反抗外来侵略,这点恰恰迎合了当时日本人民的心声,毕竟当时日本国内反美情绪高涨.赛文中很多外星人的台词基本是照搬美国某发言人的...于是,看到说着这样台词的外星侵略者被赛文奥特曼用头上的光刀分尸(这很符合小日本的武士道),对于日本人而言的确很爽(现在看来,其实就是意*而已).而那些死状最难看的怪兽/外星人,也就慢慢成为了经典的怪兽,如艾雷王(斩首后再被焚尸),美特隆星人(一闪而死),哥莰星人(赛文被抓,之后赛文让它全家死光光),金古乔(被核弹炸成灰).....当然,其中有一集在日本也遭到了禁播..........

遗憾:这部经典之所以没有在国内上映,很大一部分原因是由于圆谷的失误,海外版权全权卖给了泰国....
(当然,有另一种说法是打斗场面过于暴力,而被广电总局直接 OUT......)
不管怎么样,最终国内电视台都是在<初代奥特曼>后,直接放<杰克奥特曼>的.........

所以,我们的童年都错过了一部经典的奥特曼系列......

PS：根据最新消息，长达 14 年的奥特曼版权纠纷案最终以泰国方面的完败而终结。。。
也就是说，《赛文奥特曼》国语版也终于有望在电视台上映了。。。。。。。

四,杰克奥特曼



在线观看地址：http://www.56.com/w30/album-aid-2908005.html
每集介绍：http://www.ultramanclub.com/tags.asp?tag=%BD%DC%BF%CB

杰克奥特曼是奥特曼系列发展的一个分水岭，这主要体现在以下 3 个方面：
1，人性化的奥特曼：这是我在对比了乡秀树，早田进，和诸星段之后的结论。凡是看过前 2 部奥特曼的
玩家，可能都会发现早田几乎没有犯过错，从第一集到最后一集总是该出手时就出手。。。。
诸星段虽然由于某种原因屡屡上演奥特眼镜丢失，不过那种誓死战斗的大无畏精神的确很感人。。
而乡秀树呢，对比前 2 位，多次因为感情冲动而丧失理智，作出一些不明智的举动（譬如第 2 集就因为冲动被踢出 MAT 队），是个比较情绪化，而且多愁善感的一位奥特战士。其后在《艾斯》，《雷欧》中也出来过，感情误事仍然是杰克奥特曼的最大特色，因此也有不少玩家认为他是史上最弱的奥特曼（这点有待商榷，虽然杰克奥特曼被打败的次数远超初代和赛文，不过不如雷欧多；更何况，杰克奥特曼是以一挑二次数最多的一位奥特曼，因此他的耐受力也比其他奥特曼强）
此后的奥特曼系列也都走上了描述人间体喜怒哀乐的道路，而渐渐淡化《初代》，《赛文》中探索宇宙的主题，而奥特曼系列也从此走上了低龄化的道路。。。

2，弱化的防卫队：不管是科特队还是奥特警备队，都有不靠奥特曼击败怪兽的记录，而且多次为奥特曼最终消灭怪兽提供实实在在的帮助。而从杰克开始，防卫队的作用被大幅弱化，很多集都可以看到 MAT 队一伙人手里提着枪炮在为怪兽搔痒，然后等杰克出现灭怪兽。即便杰克偶尔被打败，也都无力援救。那种无所作为，也被此后的奥特曼系列中的防卫军继承了下来。防卫军的作用逐渐

成为了摆设（在艾斯第一集中，为了衬托出超兽的强大，更是一下子牺牲了 774 架战斗机）

3，头像：起初是为了纪念初代奥特曼，而设计了和初代一摸一样的杰克奥特曼。但是两者过于相似，而且招数大同小异，根本就是初代的克隆。而且虽然怪兽和初代的怪兽没有什么雷同，但是和初代奥特曼别无二致的外形和招式却令很多老观众不满，认为圆谷不思进取，在吃初代的老本。甚至有民众提议干脆直接重拍初代的续集好了，何必再弄一个长得一个模样的奥特曼出来。有鉴于此，圆谷公司决定让杰克和初代有一个根本性的区别，同时也为了重新回到探索宇宙的路子上去，于是塑造了宇宙怪兽贝蒙斯坦，剧本也改为了由大受欢迎的赛文奥特曼将奥特手镯传给杰克奥特曼的设定。这个改动，使得杰克奥特曼的对手由原来的地底怪兽变成了宇宙怪兽，而终结技也变为了和初代所不同的奥特手镯。
也正因此，从艾斯到爱迪，再也没有哪一个奥特曼和初代奥特曼长得一样，彼此之间的长相区别也非常明显。。。。。

五,艾斯奥特曼



在线观看地址：http://www.56.com/w45/album-aid-2206522.html

每集介绍：http://www.ultramanclub.com/tags.asp?tag=%B0%AC%CB%B9
艾斯奥特曼中引入了不少创新之处：
1，首次引入了超兽和异次元人的概念，对比初代的怪兽，赛文的宇宙人，杰克的宇宙怪兽，感觉上要强上不少。（虽然从泰罗开始，又走回了怪兽＋宇宙人的老路上去了。。。）
PS:所谓的超兽，官方定义为亚波人用地球上的生物和宇宙生物杂交而成，其实简单来说就是合体怪兽。

2，首次出现一个奥特曼是由两个人间体合体而成。据说，这个设定是为了提倡男女平等（在日本这个国家，一直是大男子主义，不过也正是由于广大男性同胞的强烈抗议，最终让南夕子回到月球，走回以往奥特曼人间体必须是男性的路子上去）

3，首次出现奥特家族和奥特之星的概念。虽然在杰克最后一集中提到过，不过却是在艾斯奥特曼中具体展现在大家面前的。几次上演的 5 兄弟携手抗敌的确在当时引起了轰动。当然，敢于和奥特 5 兄弟携手作对的敌人也成为了经典的超兽（譬如艾斯杀手等等）。。。。。
-
4，光线技能：可以这么说，艾斯奥特曼是光线技能最多，种类最丰富的一个奥特曼了。几乎集集都有一个新动作的光线技出现，被成为"光线王"。当然，这是由于圆谷公司对于特摄技术的运用已经得心应手，另外也是由于奥特曼系列持续热播，公司也敢于砸钱制作新的特效。。。。
PS：由于艾斯的光线技能又以霸道的切割光线为主，所以艾斯也被称为"切割王"。。。。

六,泰罗奥特曼



在线观看地址：http://www.56.com/w78/album-p-1_aid-1329994.html
每集介绍：http://www.ultramanclub.com/tags.asp?tag=%CC%A9%C2%DE
除了怪兽继续创新外，也有很多不如人意的地方，虽然收视率依旧不错，但是却掩盖不了内在的缺陷：
1，重新回到了怪兽＋宇宙人的老路。虽然这不是不可以，但是从初代到艾斯，对手的称谓是逐渐变强的，一下子又回到怪兽＋宇宙人，给人的感觉是圆谷江郎才尽，再也编不出新的更强大的敌人

了。。。

2，奥特兄弟多次登场。这个在艾斯奥特曼中已经开了先河，但是在泰罗中被炒得更加厉害。甚至为了突出泰罗得厉害程度，编剧甚至无里头得制造了一头名叫他兰特的超兽，将奥特5兄弟都打趴下，最后再被泰罗用2招逆转。个人很不赞赏这样的编剧。因为这样一来，虽然表面上提高了泰罗的实力与地位，但是间接的把前几代的奥特曼的形象也给贬低了。

3，奥特炸弹：过于霸道的一招。但是带来的后果却是很严重的。。。
首先是这招和很容易让人和当时的自杀式恐怖袭击，人体炸弹一类的字眼联系在一起。。。。。
其次就是此招易于模仿，而更容易对孩子造成伤害（譬如孩子们模仿此招去撞别的孩子，虽然对撞很爽，但很容易骨折）。。。。。。。
这也就是为什么在《泰罗奥特曼》里，如此有魄力的一招杀手锏也仅仅使用了一次而已。。。
PS：当然在《梦比优斯奥特曼》第30集中此招被设定为消耗大量能源的一招。目的也是为了防止有孩子真的傻B到的再去撞墙。。。。

七,雷欧奥特曼



在线观看地址：http://www.56.com/w26/album-p-1_aid-1283306.html
每集介绍：http://www.ultramanclub.com/tags.asp?tag=%C0%D7%C5%B7
很多人都说雷欧奥特曼是平成时代由盛转衰的标志，其实是有一定道理的。。。。
1，视觉疲劳：在经历了泰罗奥特曼中多次奥特6兄弟登场的震撼后，再来看雷欧奥特曼，的确让人没法提起兴致。当然《奥特钥匙》那集除外，毕竟奥特兄弟的再次登场的确气势不俗，即使是作为雷欧敌对方出现的。。（那一集中出现的巴巴尔星人，也因为成功策划了这场雷欧兄弟VS奥特兄弟的战斗，而成为了经典的宇宙人）。此外，主角长相很丑（相对其他人间体扮演者而言），也

是让人提不起兴致的一个原因。
因此，一些从《泰罗奥特曼》过来的观众对雷欧的兴趣不大、、、

2，主题偏离：原本雷欧的主题是在自强不息中逐渐成长（据说原因是圆谷发现当今社会的很多孩子骄奢成风，为了给孩子们树立榜样，而设计的这么一个主题）。这点在前几集中表现得很明显。但是坏就坏在让诸星段担任指导老师这个角色。要知道，赛文的形象早就深入人心，而雷欧第一集就让赛文变成瘸子，这点让很多老观众受不了。。。而诸星段扮演的严格冷酷甚至是无情的严师又很经典（宁愿自己的部下一个接一个死去，都不肯让风源停止特训），也让很多小朋友看了后怕得不敢再看。。。。毕竟在日本教育界，严师随处可见，试问小朋友们再在电视中看到这么一个相同的角色，怎么会有兴致看呢？
意识到这点的圆谷公司，为了挽回收视率，不得不中途将原先的剧本推倒重来，将赛文"杀死"，让风源所在小队全灭，以为这样可以暂时刺激一下收视率，却不知道这样一来，《雷欧奥特曼》就变成了名副其实的"史上最凶"的一部奥特曼系列。。。。
而原先的主题，也渐渐变成了即使独自一人，也要孤军奋战的悲壮主题。。。。。。。。。
（这点倒是和圆谷公司最近的命运很像。。。。。）
穷途末路的圆谷，最终也只能草草收场。。。。。。。。

八,爱迪奥特曼



在线观看地址：http://www.56.com/w81/album-aid-1867646.html
每集介绍：http://www.ultramanclub.com/tags.asp?tag=%B0%AE%B5%CF
应该说本作一开始的主题很不错，虽然和最早的《初代》探索宇宙的主题差个十万八千里，不过以和蔼可亲的老师形象讲述校园生活的确给人耳目一新的感觉。不过中途临时换编剧却差点毁了这个奥特曼系列。前面 11 集过后，没有交代清楚什么原因，失的猛就和学校脱离了关系，成为了纯粹

的 UGM 战斗人员。。。
此后，12 集到 42 集所讲述的故事和前面 11 集也没有太大的联系，显得很没有逻辑。。。最后，加入女性奥特曼是个亮点，但是由于剧目关系，也没有太出彩的发挥，就不得不结束了。。。
总的来说，前面 11 集是教育片，12 集到 42 集是照搬老一套，43 集之后剧情不错，有亮点有深度，但是为时已晚，不得不遗憾的结束，这也成为了平成年代的结束曲。。。。

总结
小结一下，奥特 Q 是奥特曼的始祖，塑造了一个充满奇幻与惊险悬疑的特摄世界。《初代》，《赛文》继续走宇宙探索之路，这也是老少观众都能接受的，也造就了头两部经典的地位。而从杰克开始，逐步转型为人性的探索，虽然求新求变是必须的，不过也不得不指出，人性化的探索之路过于迎合了少儿的口味，逐渐的舍弃成年群体的做法实在是得不偿失。到了爱迪时代，没有新意的奥特曼系列干脆变成了校园教育片。此后，实在拍不下去的圆谷公司将奥特曼系列西化，也于是有了葛雷，帕瓦特，用意是扩展海外市场，但是由于文化的差异，收效甚微。此后的杰斯，奈奥斯，用意都是为了重塑当年的辉煌，然而都以失败告终。随着昭和的失败，迪迦奥特曼的成人化路线一炮走响，也预示着平成的崛起。然而，高斯奥特曼过于千篇一律的单调剧情再度毁了平成，虽然此后为了求新求变，也诞生了如奈克瑟斯，梦比优斯的优秀剧本，但是随着电视节目的迅猛发展，人们的选择面越来越广，奥特曼系列也很难重塑过去的辉煌。
PS：伴随着圆谷公司被 TYO 收购（之后不久万代又买下了圆谷 1/3 的股份），特摄棚倒闭，奥特曼频道也快要关闭的一系列负面消息，奥特曼系列似乎也走向了末路。圆谷是在收购后衰亡还是在收购后再次爆发？让我们拭目以待。。。。。

用一句小梦里的台词，作为本次回顾的结尾，也祝愿奥特曼系列一路走好：

相信自己坚定的信念，把信念之力化为勇气，将不可能化为可能，这就是奥特曼。



紧急特报：08 年秋季登场！大决战！超奥特 8 兄弟！



根据目前得到的消息，已经确定了初代，赛文，杰克，艾斯的老四强组合以及小梦，迪迦，戴拿，盖亚的新生代奥特曼共 8 个奥特曼登场。。。。



而根据奥盟的小道消息称，据说可能不止 8 个奥特曼登场，原因就是以下这张照片。。。。



（中间的那位是雷欧奥特曼的人间体扮演者真夏龙，据说也可能参演。。。）
而根据其他小道消息称，标题中的 “8 兄弟”的”8 ”为横一，其实就是∞兄弟。。。
也就是说，虽然是 8 个奥特曼为主，但也可能有其他的奥特曼登场。。。



（以上只是个人的奢望而已。。。 ）

另外本作的剧情和敌人资料也是大家比较关心的问题，现在比较公认的可能会登场的怪兽就是迪迦36 集出现的怪兽。。。

从本次的拍摄规格，演员阵容和投资来看，也很有可能是最后一部奥特曼系列了（圆谷公司目前其实已经没钱了，但是这次的剧场版规模比起《梦比优斯奥特曼和奥特兄弟》更大，有没有能力坚持到拍摄结束也都是一个疑问）。。。。。



（这些历代奥特曼人间体的扮演者中，除了已经确定的 8 人外，又会有多少人在《奥特 8 兄弟》中登场呢？）

此外，前一段时间有一个作家也和我有一样的奢望，因此写了一部很不错的奥特曼同人小说，小说中真的将历代所有的奥特曼一网打尽。。。。。
原帖地址：
http://bbs.ultramanclub.com/viewthread.php?tid=44789&extra=page%3D1&page=1

转贴如下：

《前所未有的战役》

日本。凤凰巢。
龙坐在椅子上，慢慢地喝着咖啡。
梦比优斯已经离开地球很久了，可是他不自觉的又在想念未来这个傻小子。想着曾经一起保卫地球的时光。
"龙？还在想着未来呢？"迫水也端了杯咖啡走了进来。
"也不知道未来现在怎么样了？真想见他一面。"龙笑了笑。
迫水笑了笑，也坐在龙的旁边，慢慢的喝着咖啡。

银河系中某处黑暗的角落，缓缓浮现出一颗黑色的星球——斯达星。
斯达星的主人斯达站在黑色地面上，望着宇宙另一端仿佛有光亮的地方，冷冷地笑了笑。

“斯达大人，所有准备已经完毕，只等待您的命令。”一团黑色的物体恭敬的在斯达身边下跪。
“很好，按原计划进攻地球吸引奥特之星宇宙警备队的力量，要消灭奥特之星，地球是最好的诱饵。我忍了这么多年，定要让奥特之父付出代价!”说到末处，眼神已极度阴冷。
“是。”黑色的物体恭敬的退了下去。
“奥特之父，我定要让你血债血还!”斯达低声冷笑着。

日本东京大街上。
“快看！那是什么！”
“啊！是怪兽，快跑！”
日本东京的上空忽然落下四个黑色的物体，以极快的速度砸向地面，掀起几十米的尘土。尘土散去，四只黑色的怪兽站在地面上。

“什么？有怪兽？”龙看着屏幕上显示的图象，立马站了起来。
“哲平！查查怪兽的资料。”迫水对着刚进来的哲平说道，既而转向贞治，真理奈，木之美道，“准备出动！”
“GIG！”
“怪兽的资料出来了，因为这只怪兽从来没有出现过，只能根据未来曾经给我们描述推断，这四只怪兽应该的黑暗怪兽杜鲁斯。”哲平站起来说道。
“那他的弱点在哪？”龙急切的问道，说到未来，他不由的有些激动。
“不知道，未来当时说也只是听他的哥哥们描述过，他自己也没有亲身较量过。”哲平显的有些低落。
“混蛋，不管了，先出动再说！”龙有些恼怒。
一架飞机从凤凰巢内疾驶而出，迅速朝日本东京飞去。

“轰！”又一座高楼倒塌，出现在日本东京的四只杜鲁斯不断的在破坏城市，周围已经是一片火海。
“混蛋！”刚刚赶到的凤凰号上的龙见到这样的场景，登时愤怒了。
“凤凰号分体。”迫水冷静的下达了命令。
一阵光闪过，凤凰号分成了飞翼号和猛虎号。两架战机呼啸的冲向四只杜鲁斯。
刹那间，无数的攻击在四只杜鲁斯上绽开火花，但杜鲁斯只是稍稍以肉难以辨别的时间停顿了会，又开始的攻击，只是，这次的攻击目标换成了飞翼号和猛虎号。
“混蛋，这样下去不是办法！”龙依旧愤怒。
“用机动模式。”迫水依旧冷静下达了命令。
“GIG。”
转瞬之间，飞翼号和猛虎号的机动模式已经转换完毕。
“这次要你好看！”驾驶着飞翼号的龙冲向了其中一只杜鲁斯，发射了新研究出来的流星导弹。
导弹在空中划过一道美丽的弧度，瞬间穿透了杜鲁斯的肚皮，在杜鲁斯的肚子产生的爆炸！
“轰！”被击中的杜鲁斯瞬间被炸成碎片。
“成功了！”GUYS 的成员都开心的露出的笑容。
“先别高兴，战斗还没结束，还有三只杜鲁斯。”迫水冷静的提醒到。
“知道了知道了。”龙高兴的有些忘乎所以，驾驶着飞翼号冲向了剩下的三只杜鲁斯，猛虎号紧随于后。
“轰，轰，轰！“三次连续的巨大爆炸，将剩下的三只杜鲁斯炸成碎片。

“太好了！”GUYS 的成员都开心的笑了。
迫水也露出了笑容。
正在逃离的人们看见了四只杜鲁斯在 GUYS 的攻击下被消灭，不由大声欢呼，大喊“GUYS 万岁！”
“等等，那是什么！”真理奈指着天空的迅速落下的四个黑色的物体说道。
“天那，又是四只杜鲁斯！”贞治慌忙的说道。
“什么？可恶，继续发射流星导弹炸了他！”龙想也不想直接说道。
“不行，飞翼号和猛虎号机身上各只有装备两枚流星导弹，而且现在本部里也没有剩余的了。”木之美急忙道。
“．．．．．．”龙一时无语。
落在地面上的四只杜鲁斯转头直接向着空中的飞翼号和猛虎号攻击。
黑色的光束在飞翼号和猛虎号身边滑过，但却没有一束能打中仍在机动模式中的飞翼号和猛虎号。
“不好！机动模式快到一分钟的限制时间了！”木之美慌忙的道。
“混蛋！”龙又恼怒的骂了句。现在飞翼号和猛虎号的能躲避这些黑色的光束，完全是因为机动模式的缘故，如果没了机动模式，那飞翼号和猛虎号瞬间就会变成碎片！
“只差三秒了！”真理奈急了。
“什么？又来四只杜鲁斯！”哲平再度指着天空的四个黑色的物体说道。
“混蛋，是要让我们死绝吗？！”龙愤怒的说道。
飞翼号和猛虎号内静悄悄的，驾驶着飞翼号和猛虎号的龙和贞治手上沾满了汗水，即使是最优秀的驾驶员也没有把握完全在没有机动模式的情况下躲避这样密集的黑色光束。
迫水闭上了眼睛，也许在战斗中牺牲，才是 GUYS 最好的宿命。

就在机动模式的限制时间即将到达零秒，天空四个黑色物体降落的瞬间，地球发出了一阵耀眼的光，四位巨人站在了杜鲁斯的面前。
“迪迦，戴拿，盖亚，阿古茹！天那，真的是他们！”在本部的哲平看到了屏幕里四位巨人，不自觉的站了起来，完全惊呆了。
“什么迪迦，戴拿，盖亚，阿古茹？难道是这些奥特曼？”从通讯器里听到了哲平的话，真理奈疑惑着问道。
“对，没错，你们还记得未来曾经说过的一件事情吗？”迫水平静的说道。
“当然记得！”龙已经抢先说道，“未来曾经告诉过我们，地球上也有奥特曼的存在，只是并不存在于我们这个时空，没想到居然在这里出现。”
“是啊是啊，绝对错不了的，未来和我说，地球上确实存在着四个奥特曼，名字就是叫迪迦，戴拿，盖亚，阿古茹，但是未来他也只是听初代哥提起过，自己也是从没见过的。”哲平已经急忙接口说道。
“但他们是怎么出现的？既然是不属于我们这个时空？”木之美听的有点头昏脑胀，但还是问出了疑问。
“是地球发出光召唤他们来的，看来，地球这次要遭遇大战了，要不，地球也不会召唤这些本不属于我们时空的奥特战士。”迫水依旧是平静的口吻。
GUYS 众人的说话间，飞翼号和猛虎号已经变回普通状态，飞离了黑色光束的包围圈，而耸立在杜鲁斯面前的四位来自地球的奥特战士，冲向了杜鲁斯以及从天而降的黑色物体。

在遥远的 M78 星云，奥特之星上，奥特之父感受到了一股黑暗的气息卷向地球，不由叫来了佐菲，

“佐菲，你去把兄弟们都叫来，记住，连乔尼亚斯也叫来。”
“知道了。”佐菲应着。
不一会儿，初代，赛文，杰克，艾斯等十二位奥特战士来到了奥特之父的面前，每位奥特战士都望着这既和蔼又严厉的宇宙警备队大队长。
“现在有一股黑暗的气息卷向地球，地球将有一场大战爆发，初代，赛文，杰克，艾斯，雷欧，阿斯特拉，乔尼亚斯，梦比优斯，你们前往地球战斗。佐菲，泰罗，爱迪，尤莉安，希卡利你们留在奥特之星。”奥特之父严肃地下了命令。
爱迪正想出声，却被佐菲用眼神制止了，目送着初代，赛文一行人离开奥特之星，飞向地球。
“大队长，为什么不让我去地球？”爱迪见初代，赛文他们飞走，发问了。
“爱迪，我觉的这次的黑暗气息不仅仅是卷向地球那么简单，你和佐菲负责奥特之星的守卫工作，千忘别掉以轻信，希卡利，你去调查这件事情，千万小心些。”奥特之父依旧用严厉带有威严的声音说道。
爱迪点了点头，和佐菲，泰罗一起出去了，希卡利也点了点头，出去调查了。

眼前的蔚蓝色的星球已经越来越近，乔尼亚斯也不由有些感慨，暗叹自己自从地球回来就再也没有去过地球，很是想念，不知道地球现在什么样了。到了 M78 星云后，自己接到的任务也都是秘密任务，这次奥特之父派自己和其他奥特战士一起前往地球战斗，看来地球确实将有大战发生。
乔尼亚斯定了定神，不再想这些事，随着身边的奥特战士一起飞向了第二故乡——地球。

日本东京。
一个巨大身影高高跳起，一个手刀狠狠自上而下劈向其中一只杜鲁斯。杜鲁斯轰然倒地，那个身影再度转身，一个脚自下猛的向踢出，击中另一只杜鲁斯的肚子，杜鲁斯倒飞了出去。这个身影正是迪迦。
踢飞杜鲁斯后，迪迦毫不迟疑，马上向还在空中倒飞的那只杜鲁斯发射了哉佩利敖光线，消灭了那只杜鲁斯。既而也向刚爬起来的杜鲁斯发射了哉佩利敖光线，杜鲁斯爆炸了。

“轰！”周围同时响起六声爆炸声，另外六只杜鲁斯也分别被戴拿，盖亚，阿古茹给消灭了。

迪迦走向戴拿，盖亚和阿古茹，伸出了手，戴拿，盖亚，阿古茹也伸出了手，四个在地球出生的奥特曼的手紧紧地握在了一起。

“大好了！”驾驶着飞翼号的龙兴奋地大叫。

“行了行了，你这个热血白痴，我耳朵快聋了！”真理奈还捏住了龙的耳朵大喊。

迫水看着吵闹的两人露出了笑容。

“快看，那是什么？”木之美惊叫道。

“又是杜鲁斯！”贞治急忙道。

GUYS 众人抬头，天空急速的飞下十二个黑色物体，向地面上的四位巨人砸去。

迪迦，戴拿，盖亚，阿古茹心生警觉，各自做了几个后手翻躲开了。

四位奥特曼起先站立的地方瞬间掀起四五十米高的尘土。少顷，尘土散去，十二只杜鲁斯冲向迪迦，戴拿，盖亚，阿古茹四位奥特曼。

迪迦，戴拿，盖亚，阿古茹对望一眼，各自摆开了姿势，迎上了杜鲁斯的进攻。

"天那，这不是群殴是什么？"真理奈望着被围在中间的四位奥特曼，张大了嘴巴。

"混蛋，卑鄙！"龙怒吼，又驾驶着飞翼号去攻击围着迪迦，戴拿，盖亚，阿古茹的杜鲁斯，但是普通的攻击却没有什么明显的效果。

戴拿一记重拳打在面前的一只杜鲁斯头上，敏捷的躲过了左边射出的黑暗光束，却无法闪过第三只杜鲁斯的攻击，被一爪抓在头上，紧接着面上又挨了一下，被击倒在地。

旁边的迪迦见状，想要过来帮助戴拿，却被一只杜鲁斯的一记重拳给逼了回去。附近的盖亚，阿古茹亦是不轻松，以一敌三，已经渐渐没有了还手之力。

"不好，奥特曼危险！"在本部的哲平看着屏幕上的战况，不禁大急。

"我们什么事也做不了！"贞治看着地面上的战况，不禁一拳打在自己的膝盖上，大是懊恼。

"混蛋，我们难道真的什么事都做不了吗？"龙一拳重重地锤在驾驶器上。

"龙，用英勇粉碎射线！"一直没说话的追水发话了。

"我怎么没想到？我真笨，我们当初就是用英勇粉碎射线击碎了美菲拉斯星人的宇宙船啊！"真理奈不禁笑了。

"混蛋，杜鲁斯，有你好受的，等着吧！"龙转怒为喜。

"快合体成为凤凰号，奥特曼快支持不住了！"追水看着地面上一面倒的战况，急忙下达了命令。

飞翼号和猛虎号已急速靠拢，合体成为了凤凰号。

"英勇粉碎射线，准备！"龙嘶哑的声音回荡在凤凰号内。

"GIG！"

就在凤凰号即将发射的瞬间，几道金色短小的光剑从天空冲向地面上的杜鲁斯。

"嘭~嘭！"盖亚，阿古茹面前的四只杜鲁斯被击飞出去，盖亚虽不明所以，但迅速抓住时机，一脚将身旁的另一只杜鲁斯踢飞了出去，瞬间发出了量子流线，将杜鲁斯消灭。而附近的阿古茹也是抓

住了时机，发射了阿古茹流线，消灭了另一只杜鲁斯。

一个巨人带着光从空中落下，耸立在地面上。
龙简直不敢相信自己的眼睛，望着眼前巨大的身影，终于用尽全力脱口喊出了那个无比想念的名字——未来！

GUYS 的众人也都是一脸的兴奋，因为他们的好队员——日野比未来，终于又从 M78 星云的光之国回到了地球！

梦比优斯对着 GUYS 的凤凰号说了句"GIG"便冲向了剩余的杜鲁斯。

天空不断落下一位位奥特曼，冲向了杜鲁斯。

在本部的哲平看到一位位的奥特曼从空中落下，激动的不断说出这些奥特曼的名字——初代，赛文，杰克，艾斯，雷欧，阿斯特拉。

"咦？还有位奥特曼是谁？我怎么没见过？"哲平抓抓自己的头，拼命的回忆。

"是乔尼亚斯，是曾经不知道因为什么原因当时的科学警备队被抹去了记录，而关于乔尼亚斯的记录也就没有存在 CUYS 的文献资料里了。"迫水依旧平静的说道。

最后落下了的乔尼亚斯毫不停留，瞬间冲向了那一群杜鲁斯。

M78 星云。
奥特之星。
"你真得要去见王？"奥特之母关切的问道。
"是的，这件事我有种预感，想去王那得到证实。"奥特之父轻轻地说道。
"那你要小心。千万要小心。"奥特之母担心的说道。
"我这倒没什么，我去见王是出不了什么事的，倒是奥特之星，就要拜托你和佐菲泰罗他们了。"奥特之父转头对着奥特之母说道，随后便飞离了奥特之星。
奥特之母望着奥特之父远去的身影，微微点了点头。

距离地球的不远处的某处星空，几位奥特战士从各个方向飞向了地球。

"刷！"一条光剑划过地面，将最后一只杜鲁斯切成两段。梦比优斯收了梦比姆光剑，站立在地面上，回过过对着凤凰号里的 GUYS 成员说了声，"GIG。"
"GIG！"凤凰号里的 GUYS 成员神情激动，大声的回应着梦比优斯。
此时迪迦，戴拿，盖亚，阿古茹已经分别被奥特兄弟扶起，远远的望去，给人一种莫名的震撼——虽然并不是同一个时空的战士，却为了同一个地球的和平战斗着。

“哗！”空中划过一个巨大的黑色球体，以迅雷不及掩耳的速度飞向奥特战士们身后的一片空地，砸出一个巨大的 U 形坑，同时，另一个巨大的黑色球体从空中落下，同样在奥特战士们的另一边砸出了一个大坑。
奥特战士们立刻分成连边，面对着突如其来的大坑，摆出了战斗姿势。
GUYS 的成员们也是屏着呼吸，紧张地看着两个巨大的 U 形坑。
一时间，东京的街道上只剩下来年感个巨大的 U 形坑中传来的“沙沙”声。
地面忽然起了一阵狂风，卷起近百米的尘土，在两个大坑前，形成了一层厚厚的尘土屏障。
瞬间。
狂风止。
尘土落。
随之出现的，竟然是数目多达六十只的黑暗怪兽杜鲁斯！

中国，北京。
某处公园。
两条人影相互交错，拳来脚往，堪堪都了个平手，引得四周议论纷纷，围观者竟达数百人。
原来此处武风盛行，大多练武之人都在这处公园内练功，门派也繁杂。但大致来说主要两派人居多，分别为形意拳和八卦掌。而练武之人多了，自然有其中的佼佼者开班授徒，既然开班授徒的不止一人，收的徒弟年纪又大都在十五六岁的少年，自然难免会有了些许摩擦，场中比武的二人便是因此而起。
其中身着黑色练功服，三十开外的中年人忽出一拳，与比武之人互攻一招，跳开圈子，沉声道：“老葛，不打了，我们再打下去也是平手，今天就这么算了吧。”
被唤作老葛的人闻言，也停下手，道：“老刘，你说的对，我们都三四十岁的人了，也斗不出个什么来了。”
“师傅！”老葛老刘身旁同时有人委屈的叫了句，却被分别被瞪了回去。
原来是因为老刘的形意拳授徒班中的马林和老葛八卦掌授徒班中的林翔因为点矛盾打了起来，之后越闹越大，闹的两位师傅面子上过不去，才比武决斗，如今却是谁也胜不了谁，便找了个台阶下。
四周的人渐渐散去，既然都没好戏看了，自然各自练功。
马林和林翔心有不甘地互相恶狠狠的瞪着对方，谁也不让谁，拳头捏的紧紧的，两人之间的气氛似乎一触及发。
就在两人就要扑向对方的时候，天空却忽然飞下六个黑色的物体，在落地的瞬间却又消失。
正在公园里的练功者发愣的瞬间，六只怪兽出现了，俨然是黑暗怪兽的杜鲁斯！
“妈呀，是怪兽啊，快跑！”中国一向少有怪兽袭击，慌张的人们见到怪兽不自觉地向原离怪兽的地方逃去。
马林和林翔愣了愣，随即都惊慌地大叫一声，加入了人流。

六只杜鲁斯落地后便开始到处破坏，顷刻北京四处便燃起熊熊烈火。
三架战斗机从北京八达岭长城的某处急驰而出，飞向了六只杜鲁斯出现的方向。

韩国，汉城郊外某处基地。
“什么，出现怪兽？”身着跆拳道服的中年人听到消息后明显吃了一惊，但很快冷静下来，挥手对身

后还在踢着沙袋的几个人命令道："全体集合！"
几个穿着道服刚才还在踢沙袋的人迅速整齐的排在中年人的面前。
中年人开口了，声音中隐含着不容抗拒的威严，"汉城市中心出现怪兽，全体出动！"
"是，队长！"众人齐声应道。
几位穿着跆拳道服的人向着挂在中央的国旗敬了一个礼后便迅速的离开了。
韩国汉城中心上空。
"看，是 TKD！"正在慌乱逃离的人们看到了空中飞来的两架战斗机，指着天空喊道。
"啊！太好了，这下有救了！"人们欢呼着。
TKD 是韩国的最精锐的部队，不仅继承了韩国独特的武技跆拳道"礼仪廉耻，忍耐克己，百折不屈"精神，而且深受市民的信任。
"好家伙，可真黑啊。"TKD 队员中有人不禁发出了声感叹。
"各位，给这两只黑东西点苦头尝尝！"崔队长下了命令。
两束导弹带着呼啸声向地面上的两只杜鲁斯飞去。

澳大利亚。
"喂，在想什么呢？"
"没想什么啊？"
"别骗我了，我还不知道你在想什么，是想你爸爸口中的宇宙英雄吧？"
"哎，看来什么都瞒不过你，确实，听说那是十几年前的事了。"
"不过说到这个，我到现在都没亲眼见过怪兽呢。"
"我也是，那时候怪兽出现的时候我们都还没出生呢。"
忽然两个巨大的影子投在了两个在交谈的少年所在的地面，两个少年抬头，却看见了两团巨大的黑色物体从头顶飞过，落在远处的城市街道。
"怪．．．怪兽！"两位少年看着远处街道上了出现的两只杜鲁斯，结结巴巴地说出了"怪兽"两个字。

美国纽约上空。
"唰！"似乎根本没有一丝犹豫，街道中心的几座高楼同时被空中的黑色物体砸中，继而爆炸。
火光中，六只杜鲁斯站在了纽约繁华的街道上，疯狂地向四周发射着黑色光束。光束所到处，无不引起一片片火海。
火海曼延的速度十分迅速，瞬间已经扩大到了先前的一倍。
"呼。"一束尘土在空中扬起，一件肉眼难辨的物体向其中的一只杜鲁斯飞去，硬是将杜鲁斯横空穿透，余劲不停，穿进了紧跟在后的另一只杜鲁斯的身体里。
"轰！"一小朵蘑菇云在杜鲁斯炸开，将身旁的两只杜鲁斯也卷了进去，三只正在四处破坏的杜鲁斯瞬间灰飞烟灭。
此时，一架白色的战机才从烟雾中缓缓现出形来。
"太好了！想不到前不久刚研究出来的武器竟然这么强大。"
"那是当然，我们可是纽约总部。"
"想不到把原子弹的威力范围强制缩小后会有这么大的力量。幸好是在怪兽体内爆炸，要不就我们就得负责事后的重建工作了。"纽约总部的 USA 队长心有余虑的说道。
天空又瞬间落下三个黑色的物体，地面上又重新出现了三只杜鲁斯。
"马上攻击，连续发射两枚压缩型原子弹，记住，不要射偏了！" USA 队长见到又出现了三只杜鲁

斯，急忙下令。
两道肉眼难辨的物体划过一阵尘土向六只杜鲁斯飞去。
“轰”一声巨响，六只杜鲁斯再次灰飞烟灭。
“太好了！成功了！”白色战机里一阵欢呼。
“不，还没结束，你们看！”USA 队长指着天空，说道。
白色战机的上空瞬间一片黑暗，继而二十多个黑色物体向地面砸下，“轰”的一声巨响，地面上出现了二十多只杜鲁斯！
一秒后——“轰！”地面上的杜鲁斯被炸碎了三只。
三秒后——“轰！轰！”地面上少了八只杜鲁斯。
五秒后——地面上只剩下十只杜鲁斯。
“队长，我们的压缩形原子弹只剩下三枚了，如果再出现怪兽，我们将会陷入苦战！”
“先消灭这十只怪兽再说！”USA 队长命令道。
“是！”
三枚肉眼难辨的物体再度划过一片尘土，向地面上剩余的杜鲁斯飞去
轰”一声巨响，六只杜鲁斯再次灰飞烟灭。
“太好了！成功了！”白色战机里一阵欢呼。
“不，还没结束，你们看！”USA 队长指着天空，说道。
白色战机的上空瞬间一片黑暗，继而二十多个黑色物体向地面砸下，“轰”的一声巨响，地面上出现了二十多只杜鲁斯！
一秒后——“轰！”地面上的杜鲁斯被炸碎了三只。
三秒后——“轰！轰！”地面上少了八只杜鲁斯。
五秒后——地面上只剩下十只杜鲁斯。
“队长，我们的压缩形原子弹只剩下三枚了，如果再出现怪兽，我们将会陷入苦战！”
“先消灭这十只怪兽再说！”USA 队长命令道。
“是！”
三枚肉眼难辨的物体再度划过一片尘土，向地面上剩余的杜鲁斯飞去。
就在这时，天空却忽然落下三个黑色的物体，以迅雷不及掩耳的速度砸向那三枚肉眼难辨的物体。
“轰”三枚压缩形原子弹受到天空三个黑色物体的强烈撞击，提前爆炸，在纽约街道上升起一片蘑菇云，天空的三个黑色的物体和地面上的四只杜鲁斯瞬间灰飞烟灭，同时灰飞烟灭的，还有周围方圆两百米的几乎所有建筑物。
因为纽约总部的考虑，给白色战机安上了专门防卫压缩形原子弹波及的外形材料，幸免于难，但仍被受到震动，震坏了加速器，只能缓慢的飞行。
“什么，震坏了加速器？要修理好大约要多久？”USA 队长急忙问道。
“大约要十分钟！”
“什么？”USA 队长和其他 USA 成员知道自己这次将要殉职了，因为他们都看到——地面上剩余的六只杜鲁斯向他们所在的白色战机，发射了六道黑色的光束。
白色的战机已经无法进行快速的飞行和闪避，若被击中，必死无疑！
USA 的所有成员看着极速飞来的六道黑色的光束，甚至连按下跳伞按纽的动作都没有足够的时间按下，眼睁睁的看着自己就要从这个世界上蒸发！
一道银色的光闪过，六道黑色的光束被瞬间转了个头，向其中的一只杜鲁斯飞去，穿透了杜鲁斯的身体的六处部位。
被穿透的杜鲁斯无力倒下，消失了。
光渐渐散去，一个银色的巨人耸立在纽约的街道上。

“这个巨人是？”逃过一劫的 USA 成员惊讶地看着地面上的耸立的巨人。
“他就是光的战士！是奥特曼！是十几年前在美国出现过的帕瓦特·奥特曼！”USA 队长用激动的声音说道。
帕瓦特高高跳起，一个腾空飞踢向着地面仅剩的五只杜鲁斯攻去！
中国北京。
激烈的战斗！
在公园内练功的所有练武之人在远处望着天空与地面直接的战斗。
在杜鲁斯出现的几分钟后，天空出现了三架来自长城八达岭秘密基地的战斗机，与六只杜鲁斯展开激战。
过了会，又是六架战斗机飞来，加入了战斗。
一刻钟后，又是三架战斗机赶来。
九架战斗机不断的回旋，翻转，滑行，在闪避黑色光束的瞬间，又给予杜鲁斯沉重的打击。
而杜鲁斯的出现却是连绵不绝，很快便增加到了十二只，虽然在中国防卫队强大的火力下倒了数只杜鲁斯，但似乎只是徒劳。
当每一只杜鲁斯倒下时，空中就会砸下一个黑色的物体，就会出现另一只杜鲁斯，这样无休无止的持续，显然是中国防卫队落了下风。
虽然落了下风，但中国的防卫队依然英勇的战斗，因为他们是被大众选出来的战士，是人民的解放军战士！
战斗依旧激烈的持续，在杜鲁斯的数量保持在十二只的时候，战斗进入了胶合状态。
“队长，这样下去可不行！我们的弹药总会有用完的时候！”一位中国防卫队队员说出大家心中的担忧。
“就算是弹药用完，我们也要阻止怪兽破坏城市，破坏人民居住的环境！哪怕是把命丢在这里！”中国防卫队队长威严的声音通过对话机，传遍了在奋血浴战的九架战斗机！
“是！长官！”九架战机上的众人应道。
他们本是中国解放军中最精锐的战士，被选进防卫队的特别攻击队，就已经随时做好牺牲的准备！
就在中国防卫队的特别攻击队决意拼命的时候，两道光一前一后的落在北京的地面上。
一位蓝色的巨人和一位红色的巨人耸立在经历激烈战火的大地上，耸立在十二只杜鲁斯的前方！
“这两个巨人是？”
“蓝色的巨人是高斯·奥特曼，红色的巨人是杰斯提·奥特曼，他们是相信我们人类‘希望’的光芒才来到地球上的。”队长笑了笑说道，显然松了口气。
“队长，你怎么知道？我可从来不知道地球上有出现过这两个奥特曼。”队员显然是一阵困惑。
“飞机屏幕上不显示着吗？”队长笑了笑指着飞机的屏幕上显示的一行字。
众队员抬头看了看自己的飞机屏幕，发现上面果然写着一行字——我们是高斯·奥特曼和杰斯提·奥特曼，因为相信我们人类‘希望’的光芒才来到地球上。
高斯和杰斯提以极快的速度冲向了十二只杜鲁斯，直接用奥特手刀切断了最前面两只杜鲁斯的咽喉！
紧接着又是一道红光闪过，又是两只杜鲁斯没了脑袋，咽喉处喷出一阵血雾，无力的倒下。
“杰斯提，我们是不是太做的太狠了，什么话也没说就直接下杀手？”高斯又切掉了一只杜鲁斯的脑袋，有些内疚的问杰斯提。
“高斯，你到现在还行什么妇人之仁！你要清楚这些本来就是没有生命的！是被用做侵略的工具！”杰斯提有了些恼怒，厉声说道。
“……”高斯一时无语。
“高斯！你难道还不不清楚？奥特之王的签名你没看到吗？不在奥特之星的我们正是接到了签名才来到地球！”杰斯提又切断一只杜鲁斯的咽喉，厉声道。

“也是，这些并不是可以被感化的怪兽。”高斯暗自叹了口气，又是切断了一只杜鲁斯的咽喉。
似乎也只是光闪过的那一个瞬间，地面上的十二只杜鲁斯全都被切断了咽喉，无力的倒在地上。
高斯和杰斯提耸立在最后一只杜鲁斯尸体倒地的后面。
中国防卫队的特别攻击队也发出一阵欢呼。
天空却又忽然一片黑暗，呼啸声闪过，数个黑球砸在了地面上，溅起大片的尘土。
澳大利亚。
“看！那是什么？！”正在逃跑的孩子看到了天空一个巨大的身影飞来。
“是宇宙英雄！”另一个正在逃跑的孩子喊道。
天空中那个巨大的身影落地后，直接一个腾空侧踢踢飞了一只杜鲁斯，耸立在两只黑暗怪兽杜鲁斯的中间。
“是葛雷·奥特曼！是爸爸口中的宇宙英雄！”其中一个孩子停下了逃跑的脚步，大声的喊道。

韩国，汉城。
“轰！”又是一只杜鲁斯炸开！
这已经是 TKD 消灭的第六只黑暗怪兽杜鲁斯了，但是天空却不断落下黑色的物体。
当天空不再落下黑色物体时，汉城的中心已经出现了二十只黑暗怪兽杜鲁斯。
虽然 TKD 的火力猛烈，但是却很难同时对付这么多杜鲁斯！
TKD 开始落于下风，但本着跆拳道“礼仪廉耻，忍耐克己，百折不屈”精神，TKD 没有任何人有想过逃跑的念头，因为他们的身后是千千万万的市民！
正当 TKD 成员准备拼命的时候，却听到一个声音在空中大喊——各位好！我纳伊斯·奥特曼来了！
这个声音不仅吸引了 TKD 成员的注意力，也吸引了正在四处破坏的杜鲁斯们的注意力。
一个红色的身影从空中跳出，一拳打向一只杜鲁斯！
却不料一拳打在了杜鲁斯的嘴巴里，杜鲁斯一个激灵，本能的用自己锋利的牙齿咬住了这只突如其来的拳头。
“哎哟，哎哟！痛死我了！”纳伊斯急忙将手从杜鲁斯嘴巴里抽出，不停着抚摩着自己的手，直喊疼。
纳伊斯手被咬的痛得很，一怒之下直接向另一只杜鲁斯跑去，结果不知怎么脚下一划，仰天跌倒在地面上，痛得龇牙趔齿。
TKD 的所有成员见到这一幕目瞪口呆，TKD 的成员不是没有听说过奥特曼的事迹，可是却没想到出现的奥特曼居然会是这种模样。
杜鲁斯见纳伊斯仰天倒在地上，一只只的跳到纳伊斯跌倒方位的上空，堆成一团，向还倒在地面上喊疼的纳伊斯压去。
这二十多只杜鲁斯推成一团压下来可不是好玩的，纳伊斯如果被压上，就算不死也会成肉扁！
情况危急！
TKD 刚缓过神来，甚至来不及按下攻击的系统的按纽！
纳伊斯危急！
一道斯派修斯修拉光线从空中射下，从最上面的一只杜鲁斯身体一穿而过，穿向二十只杜鲁斯堆成一团的中心，倒在地面上的纳伊斯见状，双手交叉，头向左稍稍一歪，向上发射了彩虹光线。
两道光线在杜鲁斯的中心炸开，产生的巨大气团将纳伊斯所倒在的位置深深陷下十米！
二十只杜鲁斯顿时灰飞烟灭。
正当 TKD 所有成员发愣的时候，一位红色的巨人落在纳伊斯的旁边。
“哉阿斯，快拉我上来。”纳伊斯口中嗷嗷大叫。
“这个...可是很脏啊。”哉阿斯露出为难的神色。

“你......”纳伊斯一时无语，很郁闷，也很无奈地瞪这个很爱干净的奥特曼。
“好拉好拉，我拉你上来， 大不了回去的时候再洗个澡......”哉阿斯迟疑了一下，还是伸出了手将纳伊斯拉了上来。
天空又是出现一片黑色的物体，砸向地面......

日本，东京。
混乱！
混乱！
极度的混乱！
龙的脑海里只有这些字眼了。
六十只，整整六十只的黑暗怪兽杜鲁斯！
日本第一次同时受到这么多怪兽袭击！
即使是再强悍的宇宙警备队的奥特战士，也是打的手软。
六十只怪兽，十二个宇宙警备队的奥特战士。
一场数量悬殊的较量！
“混蛋！这么多只的杜鲁斯！该怎么杀的完！”龙怒吼道。
“龙！别吼了，快用英勇粉碎射线！”迫水看着地面上那场数量悬殊的战斗，急忙命令道。
“混蛋！”龙边怒吼边按下了发射英勇粉碎射线的按纽。
一道道绚丽的光线从凤凰号射出，向大群的杜鲁斯飞去。
“哥哥，怎么办！这么多杜鲁斯！”梦比优斯
“弟弟，用尽全力吧，为了我们的故乡！”雷欧手脚并用，正和六只杜鲁斯僵斗着。
“弟弟，加油！”艾斯边朝着一只杜鲁斯发射梅塔利光线，一边对着梦比优斯喊道。
梦比优斯有些杀红了眼，抽出了梦比姆光剑，奋力地与身边的杜鲁斯打斗。
初代不断的发出粉碎光轮，斩向身边的杜鲁斯。
赛文也是被逼急了，不断地用飞镖和艾梅利光线缓解战况。
杰克已经开始疯狂的使用奥特手镯，并不断的将手交叉成十字形，发出特种光线。
脾气有些火爆的艾斯更是快速地使用了大量的光线招数。
雷欧和阿斯特拉两兄弟手和脚没有一刻闲着，对着四周的杜鲁斯就是一个尽的往死里打，几乎没有任何的喘息的机会。
乔尼亚斯则不断的将身边的杜鲁斯以过肩摔的招式摔在地上，不断寻找机会发射普兰尼姆光线和阿斯托光线消灭杜鲁斯。
正在奥特战士苦战的时候，天空又是两阵光闪过，却出现两位奥特战士。
“奈欧斯，赛文 21，你们也来了？”初代抬头看见了两位落下的奥特战士，惊喜道。
“各位，对不起，我们来晚了。”宇宙警备队特别攻击队，保安厅的厅长奈欧斯带着歉意说道。
“抱歉，接到佐菲命令的时候你们已经出发了，所以晚了些。”宇宙警备队特别攻击队，保安厅的副厅长赛文 21 也是有些歉意。
说话间，奈欧斯和赛文 21 冲向了杜鲁斯，加入了战团。

美国纽约。
帕瓦特正在苦战！
孤身一人同时对付这么五只杜鲁斯不免有些吃力。
但帕瓦特是奥特曼，是不会放弃的！

终于，五只杜鲁斯挡不住帕瓦特的超级斯卑修姆光线，纷纷倒地爆炸。
然而事情却没有结束，天龙又是落下数量众多的杜鲁斯，一只只出现在帕瓦特的面前。
帕瓦特的眼睛红了，捏紧了拳头。
此时，天空闪过三道耀眼的光芒，三位奥特战士出现在帕瓦特的身旁，对着对面数量众多的杜鲁斯摆出了战斗姿势！
“史考特·奥特曼，察克·奥特曼，贝斯·奥特曼，想不到他们也来到地球上了。”USA 队长平静的说道，却掩饰不了语气中的惊喜。
“队长，你认识这三个奥特曼？”旁边的成员疑惑道。
“是的，1989 年的时候，我在当时的奥特力量组织里做后备人员。他们也是在那一年出现的。”队长解释道。
USA 的成员顿时恍然大悟。
美国纽约，四位奥特战士迎风而立，坚定地迎上了数量不断增多的黑暗怪兽杜鲁斯
韩国，汉城。
“妈呀！怎么又来了这么多只杜鲁斯？”纳伊斯对着哉阿斯叫道。
“我怎么知道，算了，大不了待会回光之国好好洗个澡！”哉阿斯无奈的摊摊手，率先迎了天空飞下的一群杜鲁斯。
“妈呀，我拼了！”纳伊斯滑稽的将双手交叉，头一向左一歪，发射了一道彩虹光线，也紧跟着哉阿斯冲了上去。
这时，两个光球飞到了这群杜鲁斯的中间，将周边的杜鲁斯全都震飞了出去！
两个红色巨人立于地面上，俨然是——麦克斯·奥特曼和杰诺·奥特曼！

无尽的宇宙。
国王星。
“奥特之父，你猜的没错，这件事确实如你所猜的一样，是以地球为诱饵，来吸引宇宙警备队的注意力。”奥特之王的声音中带着威严。
“大王，这次幕后的黑手会是？”奥特之父问道。
“奥特之父，你还记的你曾经用过奥特钥匙摧毁过一个黑暗星球吗？”
“记得，难道？”
“是的，你摧毁那个黑暗星球的时候，有个生命体逃离了，之后便一直藏身在银河系，成为了一颗无名星的主人，这个生命体就是斯达！斯达隐藏了这么多年，直到现在才开始进行报复行动，看来是准备充分。”
“原来如此，那我得赶快回到奥特之星！”奥特之父急忙道。
“地球上的事你就不用过多的担心了，我已经发了奥特签名，命令几位不在奥特之星上的奥特战士去了地球，而且不同时空的奥特战士也出现在了地球上。”奥特之王道。
“是，大王，那我先回去了。”奥特之父退下了。
奥特之王深深地看了眼奥特之父离去的背影，也离开了。

银河系。
斯达星。
“斯达大人，奥特战士多数已经去了地球。”
“是吗？那好，即刻发动对奥特之星的总攻击。”斯达星的主人斯达阴冷地下了命令。

大批的杜鲁斯从斯达星飞去，飞想 M78 星云光之国。

“这是什么？”希卡利看到远处大量的黑色物体朝着奥特之星的方向飞去，不禁疑惑。
“不好，是怪兽！是怪兽要大举进攻奥特之星！”希卡利顷刻间已经醒悟过来，“我得赶快回去通知大家！”
不料希卡利刚朝奥特之星的方向飞去，便听到一个阴冷的声音说道：“希卡利奥特曼，你就这么急着回去吗？我送你一程吧。”
“你是谁？”希卡利刚说了句话，便感觉身子徒然受到一股强大力量的撞击，笔直的朝着奥特之星的方向飞去！
“我就是黑暗星球斯达星的主人斯达！你给我好好记着，光之国的人！”
在希卡利即将失去知觉的时候，听到了这句话，并竭尽全力朝着奥特之星的方向发出了奥特签名，便什么也不知道了。

日本东京。
虽然奈欧斯和赛文 21 及时加入战团，但天空却是不断落下黑色的物体，不断的出现杜鲁斯。
转眼间，杜鲁斯的数量已经聚增到一百多只。
奥特战士已经越来越吃力，几乎已经完全处于绝对的下风。
梦比优斯已经快要挥不动手中的梦比姆光剑，但却忽然心念微动，想到了个办法。
“迫水队长，龙，快用终极流星技术！”梦比优斯迅速的连续挥了几下梦比姆光剑，对着 GUYS 喊道。
一时间，GUYS 的全员愣了下，但瞬间已经完全的反应过来。
“快回本部，启动终极流星技术！”迫水队长急忙下了命令。
“GIG！”

就在奥特战士快要支撑不住的时候，凤凰号终于带着终极流星技术赶到。
梦比优斯见状，急忙用力挥了几下梦比姆光剑，逼开了身边的杜鲁斯，一跃到了终极流星技术的后面。
“哥哥们，快到这里来！”梦比优斯一落地便喊道。
其余的奥特战士见状，也是以各种方式逼开身边的杜鲁斯，跃到了梦比优斯的身边。
时间紧迫！
梦比优斯也句话也没说，率先发射了斯派修姆光线。
其他的奥特战士见状，也都发射了斯派修姆光线。
在天空中飞行的凤凰号，也在同一瞬间发出了“英勇粉碎射线”。
无数的光线攻击在终极流星技术中会合，经过终极流星技术的渲染，焕发了出了更大的威力！
巨大的光线将一百多只的杜鲁斯瞬间包围！
一时间，巨大的光线在杜鲁斯周围狂啸着，风云为之变色！
在如此强大的光线下，一百多只杜鲁斯灰飞烟灭！

“哥哥们，终于结束了。”梦比优斯感到了一阵虚脱。

“不，梦比优斯，还没结束，你看那！”初代指了指天空。

“那是佐菲大哥的签名！”艾斯说道。

“这次袭击地球的主战场是在中国北京——佐菲。”杰克念道。

“走，我们去中国北京！”赛文说道。

十几位刚经历完一场大战的奥特战士向着中国北京的方向飞去。

“喂，未来，你去哪？”龙见到奥特战士飞走，用力喊道。

“佐菲大哥发来奥特签名，说这次的侵略地球的主要目标是中国北京，我们要去那战斗！”在最后面的梦比优斯听到了龙的喊声，停了下来。

“我们也去吧！”龙还未答话，迫水已经抢先说道。

“GIG！”梦比优斯对着凤凰号做了个手势，便跟在了奥特战士的后面。

“我们也出发吧！”迫水下了命令，

“GIG！”

凤凰号尾随着奥特战士的身影，朝着中国北京的方向飞去。

韩国，汉城。

满地都是杜鲁斯的尸体，站在地面上的四位奥特战士都已经感到很疲惫！

“啊，累死我了，这群家伙还真难搞。”纳伊斯说道。

“得，战斗结束了，我早点回去洗澡吧。”哉阿斯不好意思的笑了笑。

“战斗还没结束！”麦克斯指了指天空。

“是佐菲的奥特签名！这次的侵略地球的主要目标是中国北京！我们快去！”杰诺说道。

说罢率先和麦克斯一起飞想了中国北京。

“哎，真是累，我们也走吧。”纳伊斯苦笑了下，也飞向了中国北京。

“看来又得晚些时候洗澡了。”哉阿斯无奈的摊摊手，也朝着中国北京的方向飞去了。

“队长，奥特曼们是去哪？”

“不知道，不过看他们的方向是朝中国飞去了，我们有去看看。”崔队长下了命令。

TKD 的两架白色战机随着四位奥特战士离开的方向飞去。

澳大利亚。

一条蓝色的光波将最后一只出现在澳大利亚的黑暗怪兽杜鲁斯击的粉碎。
葛雷半跪在地上，不住的喘息，

因为不断出现的黑暗怪兽杜鲁斯，葛雷一个人独自战斗，过度使用了等利子光波，能量开始急剧的减少。

这时，天空出现了一个奥特签名，葛雷抬头，看了看，是佐菲的签名！

葛雷微微再喘了几口气，飞向了天空,但却不是往北京的方向飞去，而是往美国飞去。

美国纽约。

大混战。

帕瓦特眼睛已经红到极限，却已经有了很大的力不从心。

史考特身边却是怪兽乱飞，没有一只杜鲁斯能经受着住史考特的强大的力量，纷纷被打飞。

察克和贝斯两位奥特战士结成一个攻击圈子，不断的攻击周围的怪兽，但是天空又是落下一堆黑色的物体，瞬间又出现了一群的杜鲁斯。

战况一时间异常紧张。

“糟糕！奥特曼危险！”美国纽约总部的总监看到又出现了一群杜鲁斯，担忧的说道。

“总监，用比原子弹威力强上一百倍的流星弹吧！”身边的参谋建议道。

“不行！用了之后，不仅是奥特曼！恐怕整个纽约都会瞬间灰飞烟灭的！”总监想不也想就拒绝了。

“没事的，用吧，我不会让他波及到怪兽以外的生物的。”一个声音忽然从虚空中传来。

“你是谁？”总监问道。

“我是奈克瑟斯奥特曼，我会用美塔领域将怪兽隔绝的！”那个声音沉稳的说道。

“好吧。我马上派出战机协助。”总监瞬间相信了这个自称为奈克瑟斯的奥特曼，果断地下了命令。

一刻钟后，数架载满流星弹的战机从纽约总部飞出。

"帕瓦特，史考特，察克，贝斯，快过来！"天空中一个声音喊道。

四位奥特战士回头，看见一道光闪过，一位巨人出现在他们面前。

四位奥特战士毫不犹豫，跃到了刚出现的奈克瑟斯身边。

奈克瑟斯忽然全身发出了光，变成了诺亚奥特曼，并瞬间将纽约上所有的杜鲁斯送进了美塔领域，并和数架载满流星弹的战机进入了美塔领域。

天空忽然裂开一道方形的空间，将美塔领域中的情况完整地呈现在纽约的天空中。

被送入美塔领域的杜鲁斯们显然并不知道是怎么回事，瞬间引起一阵骚动。

此时载满流星弹的数架战机已经开始准备投放。

杜鲁斯们忽然望见自己面前的远处站着一位巨人——诺亚奥特曼，便瞬间停止了骚动，一齐向诺亚冲去。

瞬间，美塔领域内似乎发生了场大地震，不断震动地地面，不断倒塌的山头，俱由这群数量庞大在奔跑的黑暗怪兽杜鲁斯引起。

似乎，这就是山崩地裂！

在这山崩地裂的瞬间，数架战机投下了数百枚的流星弹！

也就是在这瞬间，诺亚奥特曼将自己和数架战机移出了美塔领域！

也就是在这瞬间，数百枚威力超过原子弹一百倍的流星弹在美塔领域中发生大爆炸！

全身而退的诺亚奥特曼和数架刚投完流星弹的战机，以及处在纽约地面上的帕瓦特，史考特，察克，贝斯四位奥特战士，USA 成员，只看见美塔领域内被一片巨大到难以形容的火光所包围，巨大的震荡力将美塔领域外的纽约地面也震了三震！

终于，美塔领域内的巨大火光逐渐消失，而那数量庞大杜鲁斯也终于在这巨大的火光下消失不见，不留下一点痕迹。

"奈克瑟斯，不，诺亚，你怎么会到这来？"察克问道。

"是来告诉你们，这次袭击地球的主要目标是在中国北京，我们快去那！"诺亚说道。

正在五位奥特曼交谈的时候，空中飞来一个银色的身影。

“是葛雷！”帕瓦特指着天空说道。

另外四位奥特曼也将目光转向天空。

葛雷落地后，脚下一软，半蹲在地面上。

贝斯见状，急忙上前为葛雷输送了能量，很快，葛雷便站了起来。

六位奥特战士朝着中国北京的方向飞去。

M78 星云。

奥特之星。

一道微弱的光闪过，一个奥特签名出现在奥特之星。

“奥特之星即将被袭击——希卡利。”泰罗看到上空出现的奥特签名念道。

泰罗身旁的佐菲看了看希卡利的奥特签名，皱了皱眉头，正要开口，却不料一阵尘土从奥特之塔处高高扬起，随之传来了一声沉闷的响声。

“爱迪，尤莉安，你们快去奥特之塔那看看！”佐菲说道。

爱迪和尤莉安快速地向了奥特之塔跑去。

瞬间，防卫警报大响，泰罗隐约看见远处星空密密麻麻的黑影向着奥特之星飞来，不禁急忙对着佐菲道：“佐菲大哥，快看，那是什么！”

“不好，是进攻奥特之星的怪兽军团！”密密麻麻的黑影越来越近，奥特之星的自动防卫系统开始了反击。

奥特之星的附近方圆五里的空间已经成了充满硝烟的战场。

无数的射线在密密麻麻的黑影中穿梭，不断有某种东西被炸成碎片的声音传来。

战火在奥特之星的周边蔓延。

“希卡利！”尤莉安惊呼一声。

希卡利面朝下着嵌在地面里，竟深深地陷进地面二十多米！

“希卡利！”跟在尤莉安后面的爱迪也是愣了下，随即开始动手要将希卡利从地里救出。

宇宙的某处，一道黑色的身影忽然一闪而没，消失在地球上空。

中国。

北京。
两道人影同时被击飞，接连撞毁了数座高楼。
“怎么会忽然这么多杜鲁斯！”杰斯提重重地倒在地面，一时挣扎不起。
“这次袭击地球的黑暗力量竟然如此庞大！”杰斯提身旁的高斯也是挣扎不起。
上空，数架战斗机划过几道黑烟，坠毁在北京的街道上。
“可恶！”中国防卫队的队长一拳重重地打在地上，恨声道。身后，是十几名跳伞落地的解放军战士。
逃难的人们变得有些绝望了，马林和林翔等一群习武的孩子望着倒地不起的杰斯提和高斯，以及那数架坠毁的战斗机，心下打了个冷颤，却又不甘心，用尽自己气力，朝着天空大喊：“奥特曼！站起来！奥特曼！加油！”
听到孩子们的呼声，高斯和杰斯提拼命地想站起来，冲向眼前那黑压压的一群杜鲁斯，可却又重重地跌在了地上。——真得已经是再也使不出一丝力气了！
杜鲁斯！杜鲁斯！北京的街上上，竟然黑压压地站满了数百只杜鲁斯！整整数百只黑暗怪兽杜鲁斯！
人们绝望了，奥特曼地倒下，中国防卫队战斗机的坠毁，已经没有什么可以阻挡这数百只黑暗怪兽杜鲁斯！
甚至有人已经发出了低低的抽泣声。
中国防卫队的队长双眼通红，一拳拳地重重打在地面上，直将醋体般的拳头打得皮破血流。身后的十几名解放军战士，也是个个一脸悲愤。

“地球人，奥特曼是不会这么倒下的，奥特曼，不是在孤身作战的，是有着自己的伙伴。”一个阴沉地声音忽然在地面上每个人的心中响起。
“是谁，你是谁？”马林开口问道，却听不到任何一句的回应，便和地面上的所有人一样，抬头看向天空，希望可以找到答案，可是，却看不出任何的异端。
“轰”！“轰”！“轰”！“轰”！
一连四声巨大的爆炸声在数百只杜鲁斯面前响出，登时将前面几只遂不及防的杜鲁斯炸得粉碎！
爆炸声过后，攻击者终于露出自己的面目。
——四位奥特曼落在数百只杜鲁斯的面前！正是麦克斯，杰诺，哉阿斯和纳伊斯！
四位奥特曼一落地，便不约而同的发射出了自己最擅长的光线招数！
斯派修斯修拉光线！
彩虹光线！
马库修姆光线！
杰诺尼姆光线！
在空中划过四道华丽的光路，扑向数百只黑暗怪兽杜鲁斯！
“唰！”
数百声杂乱无章的叫声忽然响起！
数百只黑暗怪兽杜鲁斯此时已经有了防备，数百黑色光束瞬间溢出，汇合成一道巨大的黑色光束，于四道华丽的光线在空中相交！
“砰！”

斯派修斯修拉光线，彩虹光线，马库修姆光线，杰诺尼姆光线相继传出沉闷的响声，瞬间被巨大的黑色光束吞没，一股涌向刚落地的四位奥特战士！
"砰！""砰！""砰！""砰！"
还未等数百道黑色光束汇集而成的巨大黑色能量靠近，四位奥特战士就是被着强大的黑色能量凌空击飞！
"砰！"
又是一声巨响！
麦克斯，杰诺，哉阿斯和纳伊斯分别重重地跌在了高斯和杰斯提的附近。
然而巨大的黑色光束却没有停下，转眼间便要硬生生地将倒地不起的六位奥特战士击穿！
就在此时！
北京的上空忽然射下十四道绚丽无比的光线，硬生生地将巨大的黑色光束阻在六位奥特战士的面前！
十四道身影从空中落下，立于六位奥特战士的身前，聚积起身上所有的光能，竭力抗拒着这巨大的黑色能量！
"砰！"
沉闷的响声从两团巨大能量中传出！
十四道身影齐齐被震退了三步！
"砰！"
又是一声沉闷的巨响！
十四道身影又是被震退了六步！
历经长时间苦战的迪迦，戴拿，盖亚，阿古茹率先支持不住，胸前的彩色指示灯婴红如血。
在强大的黑色能量面前，奥特战士的光能急速的不断被吞没，被掩盖！
"唰！"数百只的黑暗怪兽杜鲁斯全身忽然发出耀眼的黑色光芒，巨大的黑色能量瞬间疯狂膨胀，如狂风般吞没仅存的光能，向着二十位奥特战士狂卷而去！
五米！五米！就在有如狂风的巨大黑色能量距离疲惫不堪的二十位奥特战士还有五米时，天空忽然出现五道光线，硬生生地在二十位奥特战士前结成了一道闪着金光的屏障，硬生生地将巨大的黑色能量阻断！
"砰！"仅仅一个眨眼的时间，金色的屏障便出现万道裂缝，瞬间被巨大的黑色能量穿破！
"砰！"空中的五道身影也被这巨大的穿破力所震了两震，直直地坠落在高斯和杰斯提的前面，溅起数十米高的尘土！
然而，势如破竹有如狂风般的黑色能量却忽然消失。
接着，大地剧烈地抖了三抖。
"是美塔领域！是诺亚！"剧烈喘息的赛文，感觉到了那虚空中的剧烈的爆炸，轻声说。
一道闪着银光的巨大身影落下，无力地半跪在地上，剧烈的喘息。
"诺亚！"众奥特战士都呼出了同一个名字。
无尽的宇宙。
M78 星云。
奥特之星。
"轰！"一声巨响在奥特之星平地炸起！
伴随着巨大的爆炸声，几许黑色的残肢飞了出来，继而无力的落在地面。
"怎么会有这么多怪兽入侵奥特之星！对方到底是什么来头！"刚发出斯特利姆光线炸碎几只杜鲁斯的泰罗看了看四周正在苦战的宇宙警备队队员，焦急的说。
"不清楚，似乎很有来头，大队长去见奥特之王，可能很就回来！我们一定要守住奥特之星！"佐菲边说边向十几头黑暗怪兽杜鲁斯发射了 M87 光线，将那十几只杜鲁斯炸得四分五裂！

奥特之星的上空忽然传来数声巨响，爆炸产生的火花四处散开，犹如雨点般片片落入奥特之星的土地上！
“不好！”刚将希卡利从地里救出的爱迪看到这一幕，不禁大惊，“奥特之星的自动防卫系统被摧毁了！”
爱迪身旁的尤利安也看到上空的这一幕，不禁失声惊呼。
“尤利安，你照顾希卡利，我要去战斗！”爱迪看了看仍昏迷不醒的希卡利，对着尤利安说。
“去吧，因为你是奥特之星的爱迪奥特曼！”尤利安深深地看了爱迪一眼，轻轻的说道。
因为奥特之星自动防卫系统被数量众多的杜鲁斯摧毁，大批大批地杜鲁斯从奥特之星的上空落下，开始与奥特之星的宇宙警备队成员展开了地面战。
“可恶！怎么会有这么多杜鲁斯！”一名正在苦战的宇宙警备队成员叫道，他正同时面对着四只杜鲁斯！
“啊！”一声惨叫传来，那名正在苦战的宇宙警备队成员转头去看，却见另一名宇宙警备队成员挡不住几只杜鲁斯的围攻，身上连续遭到了几处致命的攻击，软软地倒在了奥特之星的土地上。
正在苦战的宇宙警备队成员见状正要去救援，却不料四周的杜鲁斯忽然暴起，一连几道致命的黑色光束穿透了自己的身体，无力的向着倒地的同伴走了一步，也倒在了奥特之星的土地上，永远都再也没有站起来
中国北京。
诺亚喘息了几下，抬头对着众奥特战士说：“各位，战斗还没结束。”
众奥特战士抬眼望去，数百只黑暗怪兽杜鲁斯正疯狂的迈动黑色的脚步，向着奥特战士所在方位狂奔而来，震得地面一阵晃动。
诺亚站起身子，对着数百只迎面而来的杜鲁斯摆开了作战姿势！
诺亚身后的二十位奥特战士，各自暗喊一声，摆出各自的战斗姿势。
彩色指示灯闪着婴红的光芒，如鲜血般，急速着闪烁着，迎向了数百只狂奔而来的黑暗怪兽杜鲁斯。

M78 星云。
奥特之星。
数道黑色的光束射在地面上，激起几寸尘土，一道身影在尘土中飞快的闪出，屈膝抬脚，一记重腿踢在一只杜鲁斯头上，继而一拳打穿了身旁一只杜鲁斯的肚子，错步退后，傲然立于奥特之星的土地上。
——正是宇宙警备队的队长佐菲奥特曼！
“佐菲大哥！怎么办！敌人越来越多了！”附近的泰罗也是一拳打穿了一只杜鲁斯，快步跑到佐菲的身旁，问。
佐菲看了看四周惨烈的状况，不断倒下的宇宙警备队的成员，不禁暗暗着急，但也暂时想不到还有什么策略，当下对泰罗说：“不管怎么样，先挡住，不能让这些怪兽进入居民区！一定要撑到大队长回来！”
“是，佐菲大哥！佐菲大哥，小心！”泰罗忽然叫道。
一道异常强大的黑色光线忽然从奥特之星的上空急速射下，穿向还在地面上的宇宙警备队队长佐菲！
“唰！”泰罗率先反应过来，一道斯特利姆光线自下而上射向空中，与突如其来的黑色光线交错在一起。
“砰！”泰罗的斯特利姆光线瞬间被压了下去，黑色光线急速地压制着斯特利姆光线以更快的速度俯冲向站在奥特之星地面上的佐菲和泰罗！
一道光线从泰罗身边暴起，迎上了异常强大的黑色光线，正是佐菲将双手立成“L”型，发射出了强

大的 M87 光线！
于此同时，佐菲和泰罗所在地的另一边，一道光线忽然自下而上冲出，尾随佐菲的 M78 光线，一同迎向异常强大黑色光线！
四道强大的光线在奥特之星地面的上空相撞，瞬间产生巨大的能量，爆炸开来，巨大的能量碎片落向地面，将地面砸出无数个大小不等的坑，同时也击穿了不少宇宙警备队的战士和黑暗怪兽杜鲁斯。
一道身影快速的越到佐菲和泰罗的身边，正是先前发出沙库修姆光线的爱迪奥特曼。
三位奥特战士抬头，却见一道黑色的身影出现在奥特之星的上空。
"光之国给我听着，你们光之国的末日到了，好好享受这毁灭的快感吧！哈哈哈哈！"黑色的身影狂笑着，眼中透露出了阴冷的目光，冷冷地扫向地面上的佐菲，泰罗和爱迪。
"奥特之父在哪！给老子滚出来！老子斯达要他血债血还！"黑色的身影仰天狂啸，将阴冷的声音传遍了整个奥特之星。

中国北京。
"混蛋！这是怎么回事？怎么会这样？！"刚刚驾驶着凤凰号赶到的龙看着地面上的战斗，怒吼着。
"龙，奥特曼危险！快去帮忙！"迫水队长冷静的下达了命令。
凤凰号如离弦的箭一般，快速的冲向了地面上惨烈的战团。

"队长，这……"一名 TKD 的队员怔怔的看着地面上的战斗，一时说不出话来。
"快，快去援助奥特曼！"TKD 队长急忙下达了命令。
刚刚赶到北京的两架 TKD 战机飞快的俯身冲向地面那惨烈的战团。

一个身影被撞飞。
同时，另一个身影也被撞飞。
盖亚，阿古茹见到迪迦和戴拿被撞飞，心急之下想去救援，却应付不过身旁的几十只杜鲁斯，瞬间被打的毫无还手之力，胸前的彩色指示灯不停地闪烁着，婴红如血。
盖亚，阿古茹附近的葛雷和帕瓦特却也好不到哪去，几乎要同时面对十几倍于自己的杜鲁斯，不断的发出的光线招数已经令他们的能量急剧减少。
"砰！""砰！""砰！"
一连三声沉闷的响声，三只杜鲁斯被打飞了出去。
史考特冷冷地站在杜鲁斯的包围圈中，和察克，贝斯两位奥特战士背靠着背，与十几倍于自己的黑暗怪兽杜鲁斯进行着苦战。
麦克斯，杰诺的情形亦是不乐观，面对着十几倍于自己的杜鲁斯，胸前的彩色指示灯急速着闪烁着，已经没有能量可以发出强大的光线招数。
而在一旁的哉阿斯和纳伊斯已经连谈话都顾不上，脸上已经挨了好几下。
"妈呀！你不知道打架不打脸的吗？！哎呦！好痛！"纳伊斯急忙用手捂了捂有些红肿的左脸，却不料右脸又马上挨了一下。
"得得得，怎么这么脏？哎呦！可恶！我要让你们为此付出代价！看来这场战斗结束后我得好好的洗个澡了。"哉阿斯边说着，边快速的移动身子，向着最近的一只杜鲁斯猛扑了过去，仅仅这一个猛扑，身上却已是挨了数十下的攻击。
"奈欧斯，看来这次真得很棘手！"赛文 21 刚说完，身上便已经被一只杜鲁斯撞的后退了几步。
奈欧斯见到赛文 21 被撞退了几步，当下不及多说，一个后旋踢将面前的一只杜鲁斯击昏，就朝着赛文 21 跑去，却不料腹部挨了一下，又被几只杜鲁斯挡住了去路。
"杰斯提，你没事吧？"高斯赶忙过去扶起被两只杜鲁斯同时击倒在地上的杰斯提，焦急问道。

"高斯！小心！"杰斯提赶忙喊道。
三只黑色的利爪同时从高斯背后猛的劈下！
高斯遂不及防，闷哼一声，重重地倒在的杰斯提的旁边。
乔尼亚斯一记手刀狠狠的劈在一只杜鲁斯的颈上，转身一脚踢在另一只杜鲁斯的头上，却防备不了另外三只杜鲁斯的进攻，背上重重的受了两下重击，晃了几步，险些栽倒在地上。
"哥哥！小心！"阿斯特拉一拳打在一只杜鲁斯的头上，对着雷欧大喊。
雷欧晃过两只杜鲁斯的利爪，高高跳上天空，一记雷欧飞踢，重重一脚踢断了两只杜鲁斯的脖子，却不料落地后，背后两只杜鲁斯忽然发出黑色光束，分别击中了雷欧的双臂。
"哥哥！"阿斯特拉见状，疯狂的将身边的几只杜鲁斯打退，抢到雷欧的身边，却见雷欧的双手软软的垂下。
梦比优斯见到了受伤的雷欧，硬是受了几只杜鲁斯的攻击，手持着梦比姆光剑，一路疯狂的砍杀着杜鲁斯，向着雷欧这冲来。
艾斯也是高高地向着空中旋身跳起，跃到雷欧的面前，和梦比优斯牢牢地守护在雷欧的面前。
"杰克！快去援助雷欧！"赛文手持着飞镖，苦斗着身旁着十几只杜鲁斯，命令着杰克。
"不，哥哥！雷欧那已经有艾斯和梦比优斯！我如果也过去了，那哥哥你怎么办！我要留在这帮你！"杰克一边高跳起，踢倒一只杜鲁斯，一边抓下手上的奥特手镯，将赛文面前的一只杜鲁斯切成两半。
在赛文和杰克远处的诺亚，已经是苦战到极限！
先前在美国，将那么多的杜鲁斯送进美塔领域，已经消耗了不少光能，起先刚来到北京，便匆忙地动用自己几乎所有的光能，将那巨大的黑色能量送进了美塔领域，在美塔领域内产生了巨大的爆炸，同时也波动了诺亚的光能。
此时诺亚已是渐渐力不从心，频频遇险。
在诺亚不远的初代望见诺亚的战况，急忙想赶来援助，却不料身边的十几只杜鲁斯同时扑了上来，将初代压在地上。
初代奋力要将压在自己身上的十几只杜鲁斯踢开，却几乎使不上半分力气，胸前的彩色指示灯飞快的闪烁着耀眼的红光。
一束光线毫无预兆的在初代身旁的某处出现，瞬间将压在初代身上的十几只杜鲁斯穿透！
失去生命的杜鲁斯再也没有力量压住初代，被初代一记重腿踢上了高空，分成数块，落在了四周，将几只遂不及防的杜鲁斯砸得头昏脑胀。
"超魔闪光？美菲拉斯？"初代忽然对着虚空说道。
"奥特曼，你是我一生最尊重的对手，可不是死在这里。"虚空中一个阴冷的声音说道。
"美菲拉斯，你来到地球上要做什么？"初代不顾四周陆续冲来的杜鲁斯，急忙问到。
"奥特曼，人类不能太过依赖着你们，地球这颗美丽的星球，人类自己要负点责任！"美菲拉斯阴冷的声音在虚空中传来。
"美菲拉斯！我不准你乱来！"初代抬高了声音，说。
虚空中的声音消失了，只留下美菲拉斯星人的余音，还在初代身边回响。

M78 星云。
奥特之星。
"这次侵略奥特之星的战争就是你引起的吧！你到底是谁！"佐菲抬高了声音，说道。
"佐菲？宇宙警备队的队长？哼，对我来说你和一个小孩子没有区别，你没资格知道，奥特之父在

哪？叫他给老子滚出来！”斯达的正眼也不看佐菲一眼，阴冷的声音依旧传遍了整个奥特之星。
“你也陪让爸爸来对付？对付你，我们几个就够了！”泰罗说道。
“你就奥特之父的亲生儿子泰罗？好，那你们就给老子受死吧！”斯达看了眼泰罗，说罢就以极快的速度冲向地面上佐菲，泰罗和爱迪三位奥特战士。
“泰罗，爱迪！我们上！”佐菲一说完，便率先迎向了急冲下来的斯达，泰罗和爱迪尾随而上。
“砰！”一交上手，佐菲就感到了斯达强大的黑色能量，身体晃了晃。
紧跟在佐菲身后的泰罗和爱迪，一个用拳，一个用脚，分别攻向了斯达。
“砰！”“砰！”
一连两声的闷声，泰罗和爱迪同时感到自己的拳和脚眼见就要击在斯达的身上，却在差之微毫的距离被拦了下来。
“泰罗！爱迪！这是黑色护甲！用光线招数！”佐菲一边竭力和斯达对抗着，一边迅速的说道。

“看来你这小孩子还有点长进！不过，没机会了！”斯达阴森森的说道。

“砰！”佐菲遂不及防，腹部重重被斯达一拳打中，倒飞了出去，在空中翻了个跟头，勉强的落在了地面。
“哼，看来长进的还不少。”斯达看着佐菲没有倒地，心下倒也佩服他的实力。
但泰罗和爱迪却没有这么幸运，被斯达连续两脚踢在胸膛，飞出数十米远，跌倒在地上。
斯达却不停留，一个幻影，便已到泰罗的面前，一记闪着黑色光芒的拳头奋力打下！
——他要杀了泰罗！要让奥特之父尝尝丧子之痛！
一道微弱的光线忽然从旁飞出，直直扑向正要一拳打在泰罗身上的斯达！
斯达忽有所觉，扬起左手，一拳将那道光线打散！
放眼看去，却见希卡利在尤利安的搀扶下缓缓地向着这边走来。
“你的阴谋不会得逞的！因为，我们奥特战士还能战斗！还在战斗！我们是光之国的人！”希卡利虚弱说出了这句话，语气却是前所未有的坚定！
一道强大的光线忽然急速的从奥特之星的上空射向斯达！
斯达一个翻身，退了开去。
泰罗也趁机翻开身去，回到佐菲的身边。
“斯达，你的野心不会得逞的！”一个威严的声音从奥特之星的上空传来，响遍了整个奥特之星。
中国北京。
“可恶！奥特曼加油！不能倒下！”马林和林翔等一群习武的孩子都用尽自己全身的力气大喊，为奥特曼加油！
地面上的所有人都紧紧地望着那惨烈的战斗！
可是，杜鲁斯的数量实在太多了，奥特曼的能量已经所剩无几，甚至已经接近枯竭！
奥特曼已经处于完全的下风！
甚至，已经到了完全没有还手之力的战况！
看到如此的战况，地面上的人们，已经开始感到了绝望了。
——地球的守护神奥特曼都打不赢的怪兽，我们人类又能做什么？

“奥特曼！加油！奥特曼！加油！”唯有孩子们没有放弃，他们坚信着，奥特曼是神！是地球的守护神！没有奥特曼打不赢的战斗！
渐渐的，地面上的人们为孩子们有触动，也加入了呐喊着行列中。
中国北京的地面上，为奥特曼加油的呐喊声如排山倒海般涌来，涌向战团！

众奥特战士听到了这强大的呐喊加油声，俱都想奋力战斗，可是，他们的能量已经就要枯竭了！已经非常临近枯竭了！已经快要没有战斗的力气了！哪怕是挥动拳头的击向怪兽都要用上全身仅存的力气！
渐渐的，呐喊加油声越来越弱，因为，部分的人们已经发现自己的加油呐喊并不能让奥特曼奋力打退怪兽，渐渐的，一些呐喊声加油声慢慢的停了下来，沉寂了下去。
呵，自私的人类！
自私的人类！
唯有孩子们，唯有孩子们那纯洁的心灵！相信希望的心灵！还在为奥特曼加油！
"地球人，我可以让你们变得巨大，让你们去援助奥特曼，保卫这颗星球，但是，你们要舍弃你们30年的寿命，你们愿意吗？"一个阴冷的声音在地面上所有的人类心中悄然响起。
一时间，所有人都愣住了。
那个声音却又响了起来，将先前的话又重复了一遍。
"你是谁啊！我为什么要听你的？凭什么要我们去舍弃30年的生命去保卫地球？"地面上的一个青年忽然发怒道。
"对啊对啊！凭什么要我们去战斗！还要舍弃30年的生命，我们是傻瓜啊！是白痴啊！"
"他妈的是谁啊？脑子有病啊！给老子去死！"
"他妈的，奥特曼的死活和我们有什么关系？凭什么要我们要舍弃30年的生命去帮助他们！"
周围的青年纷纷附和，破口大骂。

某处公园。
"我愿意！"马林忽然大喊，在这沉默的人群中爆发出来。
"你疯了！那可是 30 年的生命！"林翔忽然忘记了他与马林之间的过节，一把上前拉住了马林的手，说。
"可是，难道你要看着奥特曼死吗？！你还是个人吗！难道我们自己的星球，不能用自己的双手保护吗？每次奥特曼战斗，我们都只能干看着，我们人类什么事都做不了！我还算是什么地球人！我们还有人性吗？不就是30年的生命吗？难道，奥特曼为了我们地球，战斗了这么多年？还不值这30年的生命吗？要没有奥特曼！我们地球我看早早就不存在了！"马林甩开林翔的手，大声说。
林翔的脸"唰"的一下红了，迟疑了几秒，忽然大声说："我也和你一起去！不去的是孬种！"
马林看了林翔一眼，紧紧地握住了林翔的受，大声说道："好！我们一起去！如果我们还活着回来！我们就是好兄弟！"
林翔奋力的点了点头！
"我们也去！"几十个十五六岁的少年全都向着马林和林翔这跑来，大声的喊道。
"你们疯了吗？！"一个四十多岁的人忽然走出来，说道。
"不，他们没有疯，疯的是我们！"一个穿着黑色练功服的人走了出来，却是修习形意拳的老刘。
"不错！孩子们都能为了我们的地球出去战斗，我们作为大人，难道还不如孩子们吗？"另一个三十多岁人走了出来，却是修习八卦掌的老葛。
"可是，这...可是30多年的生命那，而且，我们上去战斗的话，可能会死的！"那个四十多岁的人迟疑的说道。
"懦夫！懦夫！我们习武之人难道竟连保卫地球，为地球而战的勇气都没有吗？我们学了这身武艺，又有什么用！"老葛怒斥道。
"哼，连为地球而战的勇气都没有，你们也配叫习武之人？孩子们，我们走吧！为了我们的地球，我们要奋战到底！"老刘不屑的眼光扫过在场数百名习武之人，转身就走。
沉默，短暂的沉默。

“请等等，我也去！”一名二十多岁的年轻人跳了出来，跟在了老刘的步伐。
“我也去!”
“还有我！”
“他妈的，不就是 30 年生命吗？老子可不是懦夫！老子也去了！”
“我也不是懦夫，我也去！”
……
一时间，数百名的习武者都涌向前去，跟在老刘和老葛还有孩子们的后面，朝着那惨烈的战团坚定地走去。

那四十多岁的人迟疑了一下，也咬咬牙，快步上前，跟在了数百名习武者的身后。

“队长，你听到了那个声音了吗？”一名中国防卫队的年轻队员说道。

“听到了。”中国防卫队的队长沉声道。

“那我们……”另一名中国防卫队队员说了一半，迟疑了下，没有说完。

中国防卫队的队长猛然转身，说：“我们是中国人民解放军战士，是为了人民而战，这 30 年的生命又算得了什么？”

“是！队长！我知道错了！”那名队员惭愧的说道。

“那么，我们走吧！”队长转身，迈着坚定的步伐，向着那惨烈的战团走去。

身后，十几名解放军战士迈着同样坚定的步伐，走向那惨烈的战团。

“队长，我们……”
“我们的飞机上已经没有很多的能量可以用来攻击怪兽了。”韩国 TKD 的队长轻轻的说道。
“队长，我们……”
“把跆拳道的精神给我说一遍。”韩国 TKD 的队长依旧轻轻的说道。
“礼仪廉耻，忍耐克己，百折不屈。”
“很好，那我们就走吧。”说罢，将白色战机停在地面，走出了机身，率先向着惨烈的战团走去。

身后，数十名 TKD 成员紧跟在后，脸上闪烁着坚定的光芒。

“队长，这个声音是……”真理奈问道。
“是美菲拉斯星人。“哲平说道。
“什么？”龙和贞治齐声惊呼。
“不错，是美菲拉斯星人的声音。”追水队长平静的说道。
“哼，我才不相信他的鬼话！”龙想起了美菲拉斯星人曾经迷惑自己的心来对付未来，就一肚子火。
“对，我们有我们的翅膀！”其他人应声道。

“我们要用我们自己的翅膀，去战斗！”龙大声的说道。
迫水沉默了几秒，说，“好，那我们就用我们的翅膀，奋战到底！”
“GIG！”
虚空中，美菲拉斯星人望着走向惨烈战团的人们，笑了。
是微笑。
是实实在在的微笑。

一道光芒划过整个战团，照亮了四周，是光！
顷刻，光渐渐消散，而战团的四周却多了数百个五六十米高的人！
数百个五六十米的地球人！
数百名的习武者，中国防卫队队员，韩国 TKD 成员，带着坚定的步伐，坚定的勇气，坚定的信念，冲向了惨烈的战团！
——相信自己坚定的信念，信念之力，转化勇气，将不可能转化为可能，这就是奥特曼。
只要相信自己坚定的信念，信念之力，转化勇气，将不可能转化为可能，我们也就是奥特曼！我们，是生活在光照耀下的人们，有着希望，有着信念，有着勇气，这，就是，我们之间光的纽带！
数百名生活在光照耀下的人们，带着若隐若无的光芒，如一股强大的旋风，散发出一股强大的光能，冲向了数百只黑暗怪兽杜鲁斯！

M78 星云。
奥特之星。
一道披着红色披风的身影出现在奥特之星的上空。
“大队长！”
“爸爸！”
佐菲，泰罗，希卡利，尤利安，和刚从地上站起来的爱迪同时呼出声音。
“哼，奥特之父，你终于滚出来了，老子要你血债血还！”斯达看着上空那高大身影，咬牙切齿的说。
“斯达，你不要在执迷不悟了！你的野心是不会得逞的！”奥特之父看着斯达黑色的身体，正义凛然的说道。
“哼，少装了，你还是多担心你自己吧，你看看，这奥特之星，很快就被攻陷的，你看看四周的战况吧！”斯达冷笑道。

奥特之星上空的杜鲁斯几乎全部落在奥特之星上，而奥特之星的宇宙警备队成员渐渐地抵挡不住这数量庞大怪兽，已经处于完全的下风。
几乎每隔一段时间，就会有几名宇宙警备队的成员倒下。
局势，已经完全倒向斯达星！
“斯达，你觉得你赢了吗？两万年前你败了，两万年后你一样是败了！我们光之国，不是仅仅只有宇宙警备队！”奥特之父威严的声音扫向斯达。
斯达冷笑：“少说笑了，你们奥特之星除了宇宙警备队，还能有什么？”
“还有我们千千万万的光之国的人！”另一个声音从远处远远传来。
斯达转过头去，却见奥特之母出现在视线内。
“斯达！你的阴谋不会得逞的！因为，我们奥特之星上，居住着千千万万的光之国的人！”奥特之母的话音刚落，四周忽然涌现出现无数个光之国的人们，不是，涌现出了无数个奥特曼！
“相信自己坚定的信念，信念之力，转化勇气，将不可能转化为可能，这就是奥特曼。斯达，你没

有丝毫的胜算的！"奥特之父说完，落在了斯达的面前。
"奥特之父！你别做梦了！给老子的儿子和族人偿命来！"斯达看着千千万万的奥特曼冲向了自己，怒吼一声，变出一把闪着黑色光芒的长剑，冲向了奥特之父！
奥特之父冷哼一声，手中一晃，凝聚成了一把闪着耀眼光芒的长剑，剑尖横挑，迎向了怒冲而来的斯达！
两道身影极速的交错在一起，随即迅速分开！
奥特之父身体晃了晃，半跪在地上，左肋下出现了一道令人惊心触目的剑痕！
"为什么！为什么！奥特之父！为什么我还是战胜不了你！"斯达背对着奥特之父，怨恨的说道。
四周，数量庞大的杜鲁斯被数量更加庞大，千千万万的光之国的人，不，被千千万万的奥特曼围住了！
杜鲁斯如片片待切的黄瓜片般倒下，局势瞬间逆转！
"斯达，两万年前，你为了你称霸宇宙的野心，葬送了你的儿子和你族人的生命！两万年后，你却又利用了这些叫做杜鲁斯的侵略工具来实现自己的野心！"
"难道不该利用吗？！这些杜鲁斯被制造出来就是为了向你复仇！就是为了称霸宇宙！"
"斯达！你连把他们当作同伴的念头都没有过！你还指望他们会帮你称霸宇宙？我们之所以能够战胜你，就是因为我们拥有同伴间友谊的纽带，只有这力量才是最强的！"奥特之父威严的声音响彻在奥特之星的上空。
"轰！"斯达黑色的身体轰然倒地。
"奥特之父，你别你以为你赢了，我要就是死了，也要和奥特之星同归于尽！"斯达最后吐出这句阴冷的话，便忽然化作一道黑色的光芒，冲出了奥特之星！
"大队长，你没事吧！"佐菲一个健步向前，奔到了奥特之父的身边。
"爸爸！"泰罗也是急忙赶上，随后紧跟着爱迪。
"我没事，快去解决余下的战斗！"奥特之父站起身子，对着佐菲，泰罗，爱迪命令道。
"是！"佐菲，泰罗，爱迪三人同时起身，冲向了剩余的杜鲁斯！
"你没事吧？"奥特之母刚治好希卡利的伤，赶忙来到奥特之父的身边，关切的问。
"我没事，快，我们快去取出奥特钥匙！斯达他临死前将自己所有的黑暗力量散发在斯达星上，要和奥特之星同归于尽！"
"什么！那我们快去吧！"奥特之母急忙和奥特之父朝着奥特之星的深处飞去！

在光之国人们强大的攻势下，剩余的杜鲁斯很快就被全部消灭了。
"佐菲！你看，那是什么！"希卡利忽然指着奥特之星的上空说。
一个巨大的黑色星球急速着向着奥特之星冲来。
"不好！这颗黑色星球是朝着奥特之星撞来的！"泰罗直接说道。
"快去通知大队长!"佐菲冷静的说道。

"大家快把自己的力量集中在这把奥特钥匙上！快！"一个威严不容置疑的声音在奥特之星上响起。
奥特之星上的众奥特曼抬头，见到一个披着红色披风的奥特曼和奥特之母站在一个山坡上，手拿着奥特钥匙，正是奥特之父！
众奥特曼没有丝毫的迟疑，全都将自己的能量释放！
一瞬间，无数道光带着巨大的光能汇聚在奥特钥匙上！
奥特钥匙闪烁着耀眼的金色的光芒！
这是光之国千千万万个人们的能量！
黑色的斯达星的巨大黑色能量越来越近！

奥特之父奋力扣下奥特钥匙的开关！
瞬间，一道巨大的金色光线从奥特钥匙冲出，冲向黑色的斯达星！
“砰！”包含着巨大黑色能量的斯达星瞬间被金色的光线轰出 M78 星云！
“轰！”一声震耳欲聋的爆炸声从 M78 星云外传入奥特之星！
“我们胜利了！我们胜利了！”
听到了 M78 星云外震耳欲聋的爆炸声，奥特之星上的所有光之国的人们都大声的欢呼！
“我们胜利了。”奥特之母轻轻地对着奥特之父说，神情前所未有的温柔。
“是，我们胜利了！我们捍卫了光之国，捍卫了宇宙的和平！”奥特之父也轻轻的说到，伸手揽住了奥特之母的腰，一脸的温柔。
奥特之星上的胜利的欢呼声，回荡在 M78 星云，久久没有散去。

中国。
北京。
最后一只杜鲁斯被马林和林翔同时打了一拳和一掌，继而被老葛一掌打退几步，又被老刘一记重拳击中眼睛，向后晃了几晃，被赛文一记头镖从头劈到脚，裂成两半，轰然倒地。
“谢谢你们了，要没有你们，我们可能就会死在这里了。”赛文伸出右手，对着变大后的马林，林翔，老葛和老刘说道。
“不，应该是我们要谢谢你们，要没有你们奥特战士一直保卫着地球，我们地球可能早早就毁灭了。”老葛和老刘，马林，林翔一同伸出手，紧紧地握住了赛文的手。
夕阳的余辉洋洋洒洒地照在中国北京的大地上，映射出了地面上数百个双手紧握在一起的身影。
共同击退强大的敌人后，数百双紧紧握在一起的双手！
为了正义！为了和平！为了希望而紧紧握在一起的双手！
这，就是奥特曼与地球人之间光的纽带！

无尽的宇宙。
一道黑色的身影立在地球的上空，久久地凝视着这颗美丽的蓝色星球。
美菲拉斯依然记得他离开地球时的情景。
“奥特曼，保卫地球的责任，不能全让你们光之国的人来承担！你看，地球人也能为了他们自己的故乡而战斗！”
“美菲拉斯，你......”初代一时不知道该对这个曾经的魔王说什么好。
“奥特曼，你是我一生最尊重的对手，我也许以后还会回来的，我还会和你堂堂正正的交手！”
“美菲拉斯......”初代刚说出这个名字，却发现，虚空中的那个身影，已经悄然远去。
“奥特之王，也许你当初在皇帝手下救出我所说的话是对的。这颗美丽星球，是不会被任何一个侵略者给征服的，因为，这个叫做地球的星球，虽然有着不堪的人心，但，还存在着爱，存在着坚定的信念，存在着将不可能转化为可能的勇气，更有着相信希望的人们。”立在地球上空的美菲拉斯星人喃喃自语道。
美菲拉斯星人深深地望了一眼这颗叫做地球的蓝色星球，转身离去，黑色的身影渐渐的消失在这无尽的宇宙。（全文完）


Picture From BBS.A9VG.COM

文化区《合金装备纵横谈》 第一弹

♂○●○♀

没有想到我居然还会有动力通宵打穿一款游戏，好久没有体会过了。但从拿起手柄进入 MGS4 的那一刻起我就无法停止，虽然在章节之间的安装画面不断的提示我已经连续游戏太长的时间需要休息，但无论如何我不能控制自己继续下去的欲望，我知道游戏只有 5 章，我相信一定可以看到事情的终结再去睡觉。

Big Boss 的出现让我瞬间睡意全无。

通了游戏之后，我最想做的事情，居然是从头再来一次。当然理智告诉我如果那样的话我的体力槽必然会降到零，虽然精神力槽还是满的。

反复通关之后，我又不能放下手中的键盘，有些感想，觉得一定要写下来。这不是一个游戏测评，也不是剧情的分析，仅仅只是初感。

首先我承认，《合金装备 4：爱国者之枪》的素质之高，是大大超出了我的意料的。

==============================

被隐藏的第一幕任务简报。

这段过场其实挺重要的，说明了 MGS4 游戏的时代背景并解释了游戏中一些基本的组织名词的概念。而且游戏之后所有章节的任务简报都是在游戏流程中自然出现的，并不需要从菜单下选择观看。这段过场关于 MGS4 时代背景的介绍虽然和游戏片头 CG 意义上有所重叠，但游戏的片头 CG 拍的比较隐讳，其所要表达的意义并不是轻易可以理解的。何况，这段片头 CG 也在一定程度上被隐藏了：通过多个电视频道节目并行的方式，玩家不可能在一次性的观赏中全面了解片头 CG。这段 CG 在游戏发售之前就被拿出来特别提起过，说的是制作它花了多么大的代价和多么长时间。从质量上看相当多的场景的确赶上了 CG 电影，至少是 CG 商业广告片的水准，内容也都是精心设计从电视节目的角度暗示 MGS4 那个时代的科技背景和人类生活状况。刻意隐藏这么重要如此珍贵的 CG 片断，是否有些不近情理？MGS4 整个游戏的过场动画分量依旧很大，为什么偏偏要对游戏开头的任务简报开刀？

这个变化清晰地体现出小岛对于批评意见的包涵。

在当年对 MGS3 的评论中，一些媒体和玩家共同抱怨道：这个游戏开始之后，有太长的时间是在无需接触手柄地观看等待中度过的，等玩家终于可以开始操作了，却又操作不了几分钟就又回到了过场动画观赏状态。虽然 MGS 系列向来以大量的剧情动画闻名，但在游戏开始阶段过多的动画铺垫反而影响了玩家迅速投入游戏中的渴望。小岛并不需要太担心他的过场动画的质量--即使是 MGS 持"互动电影"态度的批评者也往往不会去攻击这些片断本身--倒是如何让 MGS 所特有的这种观赏与操作基本同等分量的游戏结构让玩家，尤其是非系列死忠的玩家去接受。

面对过多欣赏成分冲淡了游戏内容这样的负面评价，小岛接受了这个观点，但没有选择彻底的放弃。如果放弃了小岛也就不再是那个会被一部分玩家神一样供奉着的小岛了。他选择了诱导：以一种更可以被通常游戏玩家接受的格式开局，然后慢慢的再回到自己的节奏上去。为了让玩家能如同他们所期望的尽快进入游戏拿起手柄操作，整个第一幕任务简报被从游戏流程中删去。这是小岛的一个妥协策略，让喜爱、不喜爱这个系列的人，都能有坐下来玩的机会，不至于像当年 MGS3 那样，因为自己在开篇阶段过于张扬的个性吓跑一些人。

同样的，MGS 系列所极其倚重的叙事手段：Codec 对话在本作中也被极大的弱化了。按照正常流程，直到游戏结束都只有两个 Codec 频率，而且对话的丰富程度比起前作来也是有所不及。这一切都是为了弱化 MGS 在大家心目中观赏时间太长的印象，虽然这对于 Codec 爱好者来说是一个不大不小的失望。弱化的 Codec 分量在整个游戏流程中都没有再得到纠正--过场动画的分量是慢慢的恢复到了 MGS 系列的正常水准--想来是因为 Codec 的表现力到底不如果场动画，毕竟这只是大段大段的文字，强制观看的话，对于游戏节奏的破坏性更甚于动画场面。

过场动画和 Codec 对话是 MGS 系列反对者通常坚持的该系列最大的问题。小岛在这个问题上坚持和改变并存的态度让我联想到游戏最后 Big Boss 所说的一段话：人需要相互尊重之间的差异，同时恪守自己所信仰的理念。强迫自己迎合别人或者强迫大家来适应自己都不是成熟的态度，如果 MGS 系列选择完全放弃自己在剧情动画上的优势或者 MGS 固执的把一切负面意见都置之不理，那么这个系列的终结作要么会成为一个背弃自己血统的四不像，要么会成为一个极端小众化的偏执狂。不过幸运的是，MGS4 在扬弃自己的优缺点这个问题上，做到了尊重不同口味玩家之间的差异，同时充分发挥自己所擅长的思路，对得起系列终结作的身份。

===================================

无处躲避？

无处躲藏，MGS4 最早的宣传口号。在游戏的第一幕开头阶段，MGS4 确实营造出了一个让人无处躲藏的游戏环境--激烈冲突危机四伏的战场。即使在过场动画中，斯内克自以为安全的躲在墙角掏出香烟，却突然发现 Gekko 机器人就在自己头顶上叼着死去的士兵，鲜血滴在自己的斗篷上--小岛在很明显的告诉玩家：MGS4 变了，不再是像以前那样可以找个小角落不动等着敌人走过去的游戏了。

基于躲避的游戏机制在经过了三代 MGS 的发掘演化之后，也像游戏的过多欣赏成分一样，成为了系列的一个特色但也是沉重的负担，小岛再次接受了这个挑战，决心做出改变，但同样没有选择彻底的放弃。和解决过多过场动画一样的道理，小岛选择了渐变的诱导：以一种看起来无处躲藏的关卡设计格式开局，然后慢慢的再回到自己的节奏上去。这样的变化从第一幕的战场，到第二幕的丛林，到第三幕开篇的纯跟踪游戏，到第四幕完全回到 MGS1 场景的过程中清晰的体现出来。即使在第一幕内，玩家控制斯内克的路线也从开始完全露天的战场，慢慢的回到地下坑道、建筑物内部，直到最后在面对液体蛇军营那一段：围墙封闭的空间，间隔摆放的障碍物，来回巡逻的士兵--这是 MGS 系列最典型的潜入关卡布局，最原始的吃豆人机制的再现。在走过游戏开头那一段让人热血澎湃的巷战场景之后，MGS4 恢复到了处处可以躲藏而且关关需要躲藏的基本设计思路。

第一幕中两个 Gekko 机器人追踪斯内克的那段动画是整个 MGS4 潜入机制形象的说明。整个建筑

物似乎随时随处都可以被破坏，Gekko 巨大的体重压碎了楼梯，Gekko 在房间里横冲直撞破坏了门檐，但这些破坏并不会真正的阻碍到斯内克在建筑物内的行动。在二楼，显眼的位置摆放着一个纸箱，象征着传统的 MGS 躲藏思路。但 Gekko 的电子眼轻易的看穿了纸箱发现了里面的人形物体，并果断的一脚把这个传统的 MGS 系列隐藏工具踩碎--幸好里面只是一堆西瓜。

但游戏的主角斯内克并没有走向另一个极端用暴力战斗来解决一切问题，否则这段动画的结局大可以设计成斯内克扛着电锯冲出来无比热血的把 Gekko 砍成碎片--那样一来 MGS4 就是真正的无处躲藏的动作射击游戏了。斯内克还是躲起来了，虽然放弃了传统的策略，但新的章鱼迷彩服给了他全新的隐蔽方式。这身迷彩不但把"无处躲藏"的宣传变成了一句玩笑，而且几乎把 MGS4 的潜入机制强化成了"处处可以躲藏"。

作为游戏对于玩家成就的最高奖励：Big Boss 勋章的获得方式便是要求在 The Boss Extreme 难度下 0 警报触发，0 杀伤。这从一个侧面反映了 MGS4 对于玩家游戏行为的大方向上的期望：虽然有时侯游戏看起来无处躲藏，虽然颇具自由度的系统让你可以端起枪一路杀戮，但本质上，这还是一个潜入游戏，躲藏，依然是无处不在的游戏灵魂。

=======================================

系统的巅峰

作为系列的终结作，MGS4 在剧情上要把系列所有的人物、迷局全部交待解释清楚。但如果只是这样，MGS4 恐怕又逃脱不了"看剧情视频就可以了"的批判，好在小岛组的努力完全可以让这样的担忧和讥讽闭嘴，MGS4 不但是系列剧情的巅峰，同样也是这个游戏系统设计上的巅峰。

首先，斯内克的动作比起任何一个前作来都要丰富的多。游戏的官方攻略手册在操作一章上来就说："忘记那些 PMC 军队和其他的战场障碍，你在 MGS4 游戏中遇到的第一个冲突将来自于你（的思想）和你的手指。"不知道有多少人能在第一次通关的游戏流程中就知道 MGS4 到底有多少种 CQC 动作，更不要说完全利用这些动作了。MGS4 的操作不但结合了整个 MGS 系列之前的所有长处，而且如同历次预告片所展示的那样，引用了大量其它动作射击类游戏的动作成分。这些丰富的操作使得 MGS4 在观察和射击时，方便的程度比之前任何一作都有了巨大的提升。大部分枪械可以选择自动瞄准，对于高杀伤力的武器或者车辆战而言这是个不错的辅助系统，降低了操作的难度。新增添的动作细节确实的影响到斯内克在活动时保持自己的隐蔽程度。而熟练使用这些战术动作往往意味着从敌人身上获得更多更宝贵的物品。

丰富的武器库又是 MGS4 的一个特色，MGS4 引入了一个神秘的角色：德宾，一个在战场上洗黑武器的家伙。他在游戏进程中的每次出现和消失都近乎完全是无理的--虽然其爱国者的背景也许可以解释他的神通广大--但他的武器商店在游戏中的作用却是巨大的。MGS 系列从来没有哪一作有过如此大的武器库，而相当数量的武器还可以进行改造，强化它们的性能。随着游戏的进行尤其是难度的提高，你会发现合理利用那些价格高昂的武器对于达成特定条件通关的目标是多么的重要。难能可贵的是，作为一个从来没有在武器系统上下过功夫的游戏系列，MGS4 把这么多武器的信息、弹药和改装界面做得如此专业，一目了然清晰整洁，让人赞叹。MGS3 引入的疗伤系统如果说是个明显的累赘的话，这次 MGS4 的武器系统设计却是真正的成功，仅仅是这个系统本身就值得花上不少时间钻研和收集了。

斯内克在战场上捡起的每一件武器都要交给德宾解锁或者贩卖成德宾点数。为了解决斯内克不能攒着武器总是在战场和德宾商店之间来来回回这样的困难，MkII 登场了。除了解决这个逻辑上困难，MkII 对于游戏的进展也有着重要的辅助作用，合理利用它可以帮助引诱、电击敌人，搜集物品--一些地方是斯内克钻不进去的。在特定的区域，这个小机器人还要负担帮斯内克开门的功能，并同时需要斯内克的合作--保护它不受攻击。在游戏各个章节的任务简介中，操作它可以在飞机内搜寻不少重要的物件，比如增加电池块数，得到照相机，得到一些人物的面具，以及相当有趣的--观察 Sunny 在二楼偷听楼下谈话时的反应。

斯内克的装备也没有忘记随着时代的进步而进步，他的腰包里出现了 ipod--作为 MGS4 的赞助商，苹果产品频繁出现--游戏中斯内克还可以收集大量不同的 ipod 歌曲选择播放，这对于直到今天依然不能实现自由选择播放背景音乐的 PS3 而言无疑是一个有益的补充。特定的 ipod 歌曲对于敌人的行为还可以产生影响。斯内克使用的雷达、望远镜、夜视镜也统一进化成了新的 Solid Eye。这个系统可以清晰的在屏幕上标示出敌我关系以及体力等相关数据。在搜索和背景环境融为一体的一些敌人时，Solid Eye 的数据显示也是异常有用。不过科技总有缺陷，强大的 Solid Eye 却不能区分动物和人的信号，在右上角的雷达屏幕上，任何活的动物都会被识别，这也给游戏带来了一些意外的紧张感和难度。

心理压力系统也得到了保留，而且可以像前作一样通过吃一些东西来恢复。通过不同心理状态下对斯内克行动能力的影响，游戏的难度得到了适时的调整，从这一点上看系统也是不鼓励玩家通过大规模杀戮来游戏的。斯内克可以通过给自己注射来稳定精神力槽恢复正常表现，为了配合游戏剧情的交代，斯内克是不能一直这么做的，超过一定数量的使用注射剂之后，先是恢复效果变弱，然后逐渐的完全失效，并带来副作用。心理压力系统在这里起到了辅助游戏叙事表现游戏人物个性的作用，另一个直接被应用于游戏叙事的场合是，当斯内克听到任何说自己老了生命不多了的言论的时候，你可以看到左上角精神力槽立刻消去一段。



====================================

那些模糊的记忆

MGS4 是一个显然的给系列一直的爱好者们准备的大作，虽然没有任何前作经历的玩家应该也可以体会到游戏的优秀和诚意，但至少有一点他们是肯定会错过的：那就是游戏中穿插的大量的回忆闪现的画面。

在游戏中每到一处勾起斯内克回忆的地方，每提到一个曾经在斯内克冒险经历中扮演过重要角色的人物的时候，屏幕的右上角都会提示按下 X 键，去查看此时此刻斯内克头脑里浮现出的种种过往经历。这些从原始的 PS/PS2 版本画面拉伸并且附加了噪音处理的画面非常模糊，但任何曾经沉迷于斯内克游戏世界里的玩家，都应该可以在那画面闪烁的短短半秒钟里，回想到那些前作里扣人心弦的时刻，和曾经鲜活年轻的一张张面孔。对于整个 MGS4 终结往日罪孽之根源的主题来说，游戏通过这些画面的回忆让玩家在情感上一步步的达成了和游戏中斯内克角色的一致，对于斯内克的衰老的体会，也从简单的外貌，深入到被回忆所充斥的内心。MGS 系列是一个极其注重玩家感情调动的游戏，MGS4 的回忆画面成功的起到了助推的作用。

游戏的第四幕发生在 MGS 的游戏场景：Shadow Moses 岛。在这个篇章开头的地方，游戏刻意把画面切换到了 MGS 当年的画面，一抹一样的关卡，一抹一样的面部模糊不清的斯内克，甚至连分辨率都在这段回忆里从高清降到了当年的标清的水准，玩家在雪地上行走留下脚印被巡逻士兵怀疑，第一次站在摄像头下系统的特写，寻找通气管到进入仓库的方式，一切一切都是那么熟悉。这一段不长，斯内克进入仓库之后游戏就切换回了老斯内克的现实世界，原来这是他在旧地重游前的一段梦。我不得不佩服小岛在诱导玩家感情投入上的技巧，这之后当斯内克再次来到熟悉的场景的时候，当他站在没有直升机的平台上观看周围已经被冰封的记忆场景的时候，MGS 系列跨越十年的线索就轻易的被小岛不经意的串联了起来。

这是游戏中第一个让我不由自主地必须掏出照相机拍照留念的地方。我说不清楚这是一种什么样的感情或者动机，但它无法克制，如果这算是被游戏玩的话，我也心甘情愿了。

之后整个第四幕几乎每一步都充满了对 MGS 的回忆，不但是画面上的，而且还有不时浮现在斯内克耳畔的 MGS 的对话。这一幕的 Boss 战也是在回忆 MGS 当年塑造得最为成功的 Boss 形象之一:雪狼。在和 Vamp 的决斗中，雷电如同当年的灰狐一样出现在斯内克需要帮助的时刻，斯内克指向 Vamp 的枪和当年指向灰狐的枪一样不听玩家使唤无法射击。当年被斯内克击落的直升机残骸还可以看到，当年斯内克走过的地方被塌空的地板依然空着，当年通着电流让斯内克不得不绕道而行的地板现在依然可以被接通电流用来击倒 Gekko。对于没有经历过 MGS 的玩家，这一关可能不过是一个场景描绘生动但却只是充满了冷冰冰的机械敌人的普通关卡，但对于曾经在十年前被 MGS 拉入了这个系列的围城中从此不能离去的爱好者，漫天风雪的背后是充满了热情和温暖的幸福回忆。

在继续解释这个关卡的高潮之前，我们来看看一个被许多人似乎误解了的玩笑：当斯内克击败哭泣雪狼继续前进的时候，Otacon 突然以不可略过的 Codec 对话提示斯内克，需要换盘，换 Disk 2。许多人将这个笑话看成是小岛对游戏不可能移植其它机种的调侃，不过我不觉得小岛会如此的狭隘，整个第四幕的核心感情基调就是在回忆 MGS，换盘的笑话也没有脱离这个主旨，和那个充满了马赛克的低分辨率的 MGS 面罩一样，透过 Otacon，小岛是在感叹 MGS 系列十年来的历程和发展，这种比较在第四幕被细腻的展现在每一个角落中。它是整个 MGS4 系列总括基调下的产物，和游戏平台无关。

在第四幕的最后，玩家终于在 MGS 系列中第一次，驾驶了 Metal Gear，Metal Gear REX。作为游戏系列设定中强大的战争机器，玩家从来都是和它们作战，一代要捣毁 REX，二代要捣毁 Ray 和 Arsenal，三代要捣毁 Shagohod。但玩家却从来没有机会亲自操作任何一个 Metal Gear 来实际游戏过。作为对这一点的补偿，作为对系列一直以来的终极武器的终极体验的机会，在第四幕的结尾玩家终于以斯内克的身份坐进了 REX 的驾驶仓，首先在脱离武器库的过程中，将游戏里一直几乎是不可一视的 Gekko 成群的推翻压暴，这是一种对玩家在 MGS4 中一直积攒的感情宣泄需要的回应；之后，REX 和液体蛇驾驶的 Ray 在海边展开激战，则是对玩家从 MGS 系列以来一直对这个战争机器的恐惧、敬畏、痛恨、企图占有等等交织的复杂感情宣泄的回应。

除了特意安排的回忆闪现画面和整个以回忆为基调设计的第四幕关卡以外，游戏其他部分也穿插了许多和前作关联的内容。举一个给我印象深刻的例子，Eva 在逃脱追逐战前的剧情动画中掀开覆盖在摩托车上的布的场景。如果没有观看过 MGS3 中 Eva 精彩表现，不理解她曾经生活给她个性留下的印记，这个动作很容易被简单的看成一个已经七八十岁的老妇人还在故意耍酷。而对于在 MGS3 中曾经和 Eva 经历过那场战争和爱情的玩家而言，不需要任何的回忆画面的提醒，这样一个动作就足以唤起他们心目中对于半个世纪前的那个金发女郎的全部感情。

MGS 系列是一个前后故事贯穿世界观统一串联的游戏系列，作为系列的最后一作，可以说总结的重要性，要远远大于创新。Big Boss 最后靠在墓碑上说出游戏的最后一句对白"这样挺好，不是么？"，是小岛通过 Big Boss 的口，在问全世界的 MGS 系列爱好者："就这样了，我为 MGS 系列设计的结局，你们是否满意？"感谢 MGS4 中贯穿全篇并在第四幕中集中表现出来这些唤起大家美好记忆的模糊画面，如此的系列终结作，谁会不满意。



====================================

经典的潜入与车辆追逐关卡

MGS4 说到底还是个潜入游戏，为了让这一点更加明确，也让一些习惯了"无处躲藏"概念的玩家的心重新回到潜入游戏的环境里来，游戏特地设计两个专门的潜入玩法的关卡，第二章追踪奈奥米足迹以及第三章追踪抵抗组织成员。

追踪奈奥米足迹这一部分其实并非一定要按照游戏的提示小心翼翼的来。Naomi 的去向是固定的，整个关卡也是相当狭小封闭的，虽然有那么几个岔路但都是不长的死路，走错了也很快就能回头而且死路的尽头往往能捡到不少好东西。这么一来除了第一次通过的时候可能会严格的按照游戏引导走追踪路线以外，以后再玩恐怕不会再有这么行动的乐趣。而且因为目的地非常明确，这么做的意义也的确不大。追踪奈奥米足迹这个关卡可以说是一次试图挽回潜入游戏形象的不成功的尝试。

但第三章追踪抵抗组织成员就完全不同了，首先你不可能一路杀过去，虽然你也知道他们最后的目的地，如果一路杀下去你所要跟踪的目标也十有八九会被暴露然后被抓，或者干脆和你直接交火。如果抵抗组织成员反复被抓，那么任务会失败。其次，就跟踪行动本身来看，抵抗组织成员在这个城市地图里行走的路线是会随机变化的，这比起奈奥米足迹要复杂多了。最后，抵抗组织成员在一些路口会因为 PMC 的存在而等待玩家的帮助。这些要素综合起来使得第三章追踪抵抗组织成员关卡成为了一个具有相当深度和乐趣的潜入关卡。很高兴在战火纷飞的 MGS4 里能体验到一关如此纯粹的间谍游戏。唯一的抱怨是，这一关的气氛似乎有些脱离 MGS4 整体的时代背景，从画面到音乐一下子仿佛回到了 MGS3 的年代。

MGS4 也为玩家准备了精彩的车辆追逐关卡：第二章德宾车战关卡和第三章 Eva 车战关卡。两个关卡设计共同的特点是非常完美的结合了游戏操作和电影的表现。打一段游戏看一段 CG 并不是真正的游戏电影化，在类似电影一般的剧情进展中依然实际操作游戏的进行更能体现两者结合的真谛。战斗的紧张激烈和风驰电掣般的速度感都很好的体现了出来。在德宾车战关卡中，斯内克还需要不时的起身对付从装甲车四周爬上来的士兵，给本来就充满了刺激的高节奏战斗更加增添了令人兴奋的要素。Eva 在 MGS3 中驾驶摩托车带着 Big Boss 冲出重围时便是锐不可当，几十年后带着她的儿子斯内克穿梭于城市高楼之间冒着枪林弹雨掩护货车的姿态一如年轻时一样英姿飒爽。关于这两个车辆追逐关卡的抱怨，也不得不提到一点，那就是它们的难度实在太低了，原因可以想象，小岛不希望频繁的打断这个紧张得让人喘不过气来的游戏流程，在这里的难度平衡问题上，我相信 MGS4 采取了观赏性连贯性优先的原则。

追踪抵抗组织成员和 Eva 车战在第三章的同时出现，不但和 MGS4 其它部分的游戏节奏大相径庭，相互之间也是差异显著，加上本关城市画面风格的突然〝老化〞，将游戏的第三章打造成了 MGS4 中最为独特游戏性上最为跌宕起伏关卡。

======================================

美女与野兽

MGS 的剧情--关卡--关底--剧情的布局结构非常传统，这一点一直以来从未改变，甚至在 MGS4 里因为章节的引入这种感觉更为明显了。现实的谍报行动不会遇到什么 Boss，以写实为基调的潜入游戏也不会在这方面大肆渲染。但 MGS 里，关底结构的存在使得 Boss 战从来都是要占据重要地位的。

遗憾的是，MGS4 在这方面没有达到预期中的高水准，甚至在我看来是属于 MGS 系列平均水平以下的。

美女与野兽四人组是 MGS4 Boss 战的核心。遗憾的是除了她们在白屏状态下的舞姿还算性感之外，

这一组 Boss 实在是游戏最大的弱点。

哭泣雪狼明显是在模仿 MGS 中的 Wolf 和 MGS3 中的 The End。她的武器来源于 MGS2 的 Fortune。The End 一战的思路可以算是狙击战关卡设计的高峰之一。哭泣雪狼关卡的大风雪和 The End 所隐藏的丛林目的一样，试图增加玩家寻找目标的难度，哭泣雪狼在大雪的掩护下突然冲击斯内克，或者用轨道枪在远处射击，只有准备射击的状态下，夜视镜才能看到把身体探出机械的哭泣雪狼的身体，和 The End 瞄准斯内克视瞄准镜的反光异曲同工。但一来这个狙击战的概念相对于 The End 没有任何提高，而 The End 对 Sniper Wolf 的提高则是震撼人心的，二来哭泣雪狼同时继承了 Fortune 一般强大的近距离攻击力，这似乎使得哭泣雪狼不太在意利用风雪隐蔽自己，相比 The End 太多的活跃行为让战斗的难度和耐心对抗的乐趣大大下降。Sniper Wolf 的高明之处在于剧情烘托下对于这个敌人的心理描写和形象的塑造非常成功，可惜在 MGS4 中，所有的美女与野兽的背景都没有合适的交代，只是在击败她们之后由德宾通过 Codec 叙述。这些故事的确感人而且有让人毛骨悚然的地方，但这样平白的交代方式似乎一瞬间让我脱离了向来以叙事为特长的 MGS 来到了枯燥乏味的学术报告厅。美女与野兽四人组在试图引起玩家对她们战争创伤的感情共鸣方面可以说是 MGS 有史以来最糟糕的叙事尝试，直逼 MGS2 中 Rose 不停的在战斗正酣的时刻逼问雷电明天是什么日子这样的败笔。

尖叫螳螂模仿的是 MGS 中的 Psycho Mantis 和 MGS3 中的 The Sorrow。不但策略和 Psycho Mantis 战斗完全雷同，连站在斯内克和尖叫螳螂之间的人都一样：被操纵了的麦萝。虽然我说过 MGS4 设计上的一大宗旨就是在回顾历代 MGS 经典，但在美女与野兽 Boss 战中这样的回顾变成了完全的重复，还要加上全部成员的心理描写缺失/失败。和 The End 一样，The Sorrow 同样是 MGS 系列中 Boss 战的神来之笔。可惜得是，不但尖叫螳螂的战斗中没有类似 The Sorrow 关卡中考验玩家心理和思维的成份存在，甚至玩家完全不需要理会那个 The Sorrow 玩偶就可以完成战斗。这实在多少让人感到遗憾。

怒鸦的身份多少是在对应 Vulcan Raven 在 MGS 中那句我会永远看着斯内克你的这句话。关卡设计了多层的塔楼结构实际战斗中这样的垂直空间完全没有得到利用，斯内克可以在任何一层--如果你愿意的话--一直呆着击败对手。攻击方式设计上有些类似 MGS3 的 The Fury 但完全没有 The Fury 在狭小空间里强力大面积攻击带来的压迫感。狂笑章鱼的前辈应该是 MGS 中还没来得及出手就被 FOXDIE 屈死的 Decoy Octopus--再一次的 Decoy Octopus 的背景故事的感人程度大大弥补了其出场时间的遗憾，不过这对于在整个 Boss 背景叙事上完全失败的 MGS4 来说已经不重要了--这一次伪装终于在战斗中实际派上了用场，但狂笑章鱼的伪装不但地点过于固定变化太少，而且当我看到那个足有一人高的 MkII 和她只有脸部变成 Naomi 的样子背后却舞动着长长的机械触手的时候，我不得不怀疑，她到底是在伪装，还是在故意暴露目标。

Vamp 作为 MGS2 中打不死的怪物也回来了，并和其他主角一样在 MGS4 中不得不接受自己最终的宿命。Vamp 在过场动画中表现出的精彩的格斗能力如果能成为他的最终战斗的主要解决方式应该是再合适不过的了，用子弹终结这个当年被子弹穿脑都死不了的怪物多少有些感觉怪异。但斯内克除了那把 CQC 小刀之外是不动刀剑的，这么一来玩家能实际控制的和 Vamp 的最后一战不得不来个不了了之。MGS4 一直营造的关于 Vamp 近身格斗能力的气氛最终得不到操作上的宣泄。雷电本来可以圆满地完成这个任务，但看来小岛对于玩家在 MGS2 后对雷电过多的戏份的怨言非常在意，以至于雷电再也不能在 MGS4 中得到一分钟的实际被操作的机会，这样的顾虑给 Vamp 的 Boss 战设计带来了约束。战斗中 Vamp 不断的恢复体力的设定算是一个小小的亮点，让这场本来

有些枯燥的战斗有了些许思考的要素。



====================================

还是一头雾水?那就对了

MGS 虽然之前只有三作，但游戏中事件经历的时间跨度之长，牵涉背景之复杂，涉及人物之多都是游戏世界中罕见的。如果小岛打算再来三作同样背景设定下的 MGS 来圆满这个故事也不会有人觉得意外，真正意外的是，小岛打算在 MGS4 这一作里解决所有问题，让 MGS 系列有一个终结。

整个 MGS 设定的下的基本冲突是同样试图维护 The Boss 所恪守的信念的两派人的冲突，以 Zero 为首的一帮人利用贤哲的遗产组建了爱国者组织，试图通过绝对的持续来实现 The Boss 的理想，以 Big Boss 为代表的一帮人则利用他们自身战士的天赋，试图通过绝对的自由来维护 The Boss 所留下的精神遗产。到头来，就如同 Big Boss 最后所说的，他们谁也没能真正理解那个伟大的女人的想法，偏执的意愿导致了偏激的行为，让之后的行为越来越多的偏离的最初的良好愿望。直到 MGS4，一切不得不以全部回归到无来宣告结束。以两派首领都真正结束自己的生命，爱国者 AI 体系被部分破坏来终结这个悲剧的循环。

在游戏第一幕 Liquid Sun 中，Ocelot，这个为了从内部击破爱国者系统而把自己伪装成 Liquid 的人，掌控了世界上最强大的五个 PMC，从表面上看他是以 Liquid 的身份延续着 Big Boss 建立属于战士的天堂的梦想，实际上他的目的在于试验如何终结爱国者之子 AI 系统通过纳米机器对士兵们--由此拓展到所有人类--精神和行为上的控制，个人和群体行为的控制。为了这个目的，他需要"技术人员"的协助，Naomi 被劫持担当起了这个责任。Liquid 在扮演着双重的角色，Naomi 也是。要从系统的控制中解放出来就需要输入它的密码--Big Boss 的基因和生体特征。作为 Big Boss 的克隆之一，Ocelot 首先尝试了 Liquid 的基因和生体特征，通过嫁接在他身上的手臂，显然，从第一幕结尾剧情来看，这个尝试是失败的。

第二幕标题是 Solid Sun，这一章中，Naomi 被故意用作诱饵把斯内克--Solid Snake 引诱到 Ocelot 的控制之中，并通过一场看似温馨充满了关爱的体检，获得了 Solid Snake 的基因和生体

特征。可惜这次试验又失败了，如果不是雷电的献身相救，结果还不知道会多么的糟糕。失败的原因在 MGS 中就有所交待：Solid 和 Liquid 都是 Big Boss 的不完全克隆，他们的基因是在 Big Boss 的基因的基础上选择重排过的，唯一和 Big Boss 完全一样的，是那个第三克隆：Solidus。Ocelot 的下一个目标自然就成了寻找被 Eva 保护着的 Big Boss 的活尸。

第三幕标题，Third Sun，小岛从一开始就明确了 Eva 所保护的，并不是 Big Boss 本人，而是第三克隆。透过半透明的保护膜玩家也可以看到那个活尸所带眼罩的位置和 Big Boss 是相反的。不过这不要紧，毕竟第三克隆用来作为生物密码打开通向 SOP 的通道这个功能和 Big Boss 本人是完全一样的。于是我们在章节的末尾看到麦箩的特种小队和大量的军队在终于掌控了 SOP 的 Liquid-Ocelot 面前如同一堆玩偶，除了束手待毙没有任何的反抗的可能。这么一来 Eva 纵身火海要和 Solidus 同生共死的感情似乎有些勉强，毕竟 Solidus 不但和曾经与 Eva 经历过爱情的 Big Boss 无法相提并论，Eva 在向斯内克说明他的身世的时候，甚至都没有交代她究竟是否 Solidus 的生母。无论如何，这时的 Ocelot 只剩下一件事情要做了--从物理上摧毁爱国者 AI 的最高掌控核心 JD。所有的现代化核武器依然处在 AI 的控制之下，他的唯一选择，是利用古老的 REX 上的轨道枪发射核弹头。

第四幕标题，Twin Suns，这个标题完全可以看作是 MGS 在 GC 上重制的标题的改写，在同样的场景下讲述的同样是 Solid 和 Liquid 这对克隆兄弟之间的故事。等到斯内克重新回到当年和 REX 决战的场地的时候，发现轨道枪早已被移走。Vamp 和 Naomi 在这里准备结束各自的故事，结束他们一直以来用纳米机器维持着的脆弱的生命。Vamp 没有了纳米机器维持的修复能力，最终败倒在雷电的利刃之下--小岛曾经在采访中说过他一定会给 Vamp 的不死一个交待，就如同他一定要给 Liquid 是如何通过一个胳膊寄生在 Ocelot 身体上一个交待一样，不过相比之下，对于 Vamp 的解释显然不如对于 Liquid-Ocelot 的解释来的可信。Naomi 在得知了 Sunny 完成了她所不能完成的病毒程序之后，终于得以放下心中的愧疚和负担，也可以撒手而去了。然而斯内克的任务还没有结束，轨道枪和被 Liquid 劫持的 GW 需要被摧毁，而它们现在都在那个看来似乎无法突破的 Outer Heaven 堡垒上。

第五幕，Old Sun，老蛇的最终的挑战。无论斯内克、雷电、麦箩（加上那个帅气直逼年轻斯内克的 Akiba）、美零等人如何努力，Outer Heaven 堡垒的确是不可攻克的。MGS4 整个游戏中最为强大的感情调动场景就是老斯内克在玩家的操作（激励）下爬过微波通道的那个片断。斯内克在这个过程中生命力必然会耗尽，但他没有停止动作，玩家可以看到这时候已经没有体力支撑的斯内克，完全是在顽强的依赖着一点点也在逐步消失的心理力量强撑着前进。同时在上半个屏幕里，他的朋友们都在做着绝望的抵抗，明显小岛要传达给玩家的信息是：除非斯内克能够带着 MkIII 挺过长长的微波通道，否则外面的人的一切努力，甚至是生命，都将是白费。当 MkIII 重于把病毒输入了 GW，并隔离控制了其他所有的 AI 核心。这不是斯内克一群人所期望的目标，但这恰恰是他的老对手，Ocelot--Liquid 的目标。

最后的对决实在只是对这对老对手在系列中历次交战的一个总结，Ocelot 最终在死去的前一刻短暂的恢复了自己的意识，当他用在 MGS3 熟悉的那个手势告诉斯内克你干得不错的时候，这个一直以来忍辱负重为了自由的目标走过了太多的辛苦的爱国者的形象，也得到了完满的终结。他在战斗中关于不除去阳光，试图赶走阴影就总是徒劳的表述，也可以看成是对游戏所有章节标题的注解。

终章，Naked Sin，这个玩笑开的不比当年雷电代替斯内克来的小。顺着预告片和游戏过场交待一

步一步走下来，墓园的枪声对所有思维正常的玩家而言，应该都是意味着斯内克的死亡的。可是小岛在这里再次嘲笑了我们的直线思维，斯内克没有勇气吃下这个枪子，好在他也不用吃，他成不了Naomi 预言中的大规模杀伤性生化武器。Big Boss 带着已经等同于植物人的 Zero 出现在斯内克--或者说应该是出现在玩家面前。在之后整个 Big Boss 解释故事背景的过程中，斯内克如同被抽了魂一样几乎没有动作，没有表情，没有语言。我想这时候屏幕前的玩家应该也是几乎同样的状态--只要你看得懂他在说什么。那段关于 0 怎么突变成 1，1 又如何依赖于 O 而不断增值的话恍若道家玄学一般，但用来解释人物最终的命运倒也套的进去。我欣赏 Big Boss 最后对于他的导师的理想的解读，如果真有一个人依此来影响世界，我甚至有些期待。斯内克最后终于回过神来想起来给自己的父亲兼兄长的 Big Boss 点雪茄的动作相当感人，不知道还有什么更好的方法来表现这个内心积攒了太多情绪但却又从来不懂宣泄的硬汉此时的感受。最初的罪恶都已经消逝，留下的人们面对着崭新的未来，麦箩和 Akiba 的婚礼，雷电和 Rose 的复合（MGS 系列欠雷电很多，MGS 的玩家也欠这个人物很多，我为他最终得回完整的身体完整的家庭证明自己能够给后代给世界留下些什么而高兴），Sunny 克服了口吃和宅的阴影开始接受外部世界，一切活下去的人，都将重新开始自由而美好的生活。

我依然痴心的想知道斯内克剩下的几个月生命将如何度过，这位传奇英雄最后的时刻，身边会有谁陪伴，他的故事，将如何在新的世界上流传。

但是，是的，这样已经很好了。



=====================================

怎样的爱国者

MGS 每一作都试图去探讨一些关于人生关于世界的深刻问题，MGS 的每一个主要人物，小岛都试图赋予他真实的内心世界和生动的形象。MGS4 除了前面说到的在美女与野兽上的大失败以外，基本继承了系列一贯的高度。

MGS 中关于生存的意义战斗的意义的讨论，MGS2 中关于认识自我影响世界的讨论，MGS3 中关于忠诚与友情的讨论都从不同的侧面反映出 MGS 游戏对于这个世界和人类自身的思考。许多游戏会在一定程度上对这样类似的命题有所触及，但大多是停留在‟引发思考”的层面上，这么做是明智

的，首先以娱乐为目的的游戏未必能承载得起这么沉重的话题，其次真要展开讨论说出个谁对谁错不是那么容易，何况这样的问题也难说就有对错。但 MGS 的风格不同，他不但要挑起这些话题，还一定要讨论讨论，不但简单的说说，还一定要颠过来倒过去的说透。

所以 MGS 动辄上千页的剧本那不是没有来头的。

MGS4 所讨论的第一个明显的话题，是战争经济和武器扩散。美女与野兽四个 Boss 的背景遭遇和雷电的背景故事都从属于这个大环境。游戏通过虚构了 PMC 这样的组织来向大家展示战争扩散的恐怖后果。从对爱国者 AI 的突变的描述中，我们可以看出小岛分明是在类比癌细胞之于正常人体的危害：Zero 创建的爱国者 AI 起初是可以按照他的意图平稳运行的，但不经意之间 AI 发现了达成目的的捷径：全面依赖战争经济，自从那以后，战争经济便取代了其它所有的发展模式，成为了社会维持的唯一动力，正如同如果只为了细胞的增值，癌化是比其它任何方式都要快都要高效率的途径，但由此带来的后果却是身体所不能承受的。同样，这个虚构的未来世界也不能承受战争经济带来的恶劣后果：人们的心灵受到了极大的创伤，以至于需要纳米机器来维持。Akiba 在游戏的绝大部分时间里都是个笑话，不过他的遭遇却明确地指出：在那样一个世界里，如果你胆小拒绝注射纳米机器，你连基本的生理活动都无法保持正常。武器扩散和全面的代理战争导致了战区人民心理的创伤，为了隐藏这些沉痛的创伤生活下去，过度的喜怒哀怖统治着一部分人，他们的心灵已经是破碎的，只是依赖技术的外衣强制聚合在一起，但这依然无法阻止他们向外界哭喊出自己的悲情。美女与野兽组四个 Boss 喜怒哀怖的扭曲表现真实的反映着战争给人类带来的伤害。

从纳米机器和爱国者 AI 上，MGS 也试图讨论了人类未来对于科技的依赖及其可能的悲剧后果。第一幕最后 Liquid 下达命令，开启系统，立刻所有眼前的士兵都陷入狂乱。可能你以为是 Liquid 开启了迫害这些士兵的纳米机器，事实恰恰相反，是他关闭了一直抑制着士兵情感的纳米机器，那一刻，多年的战场经历所看所听所闻在这些士兵体内积压下来的复杂情绪，都如同火山爆发一般释放出来，没有了机器的帮助，士兵什么也不能做，只是一帮疯子。如果真到了人类的感情都需要通过机器辅助的那一天，我们将面对怎样的世界，那个世界是否还有自由可言。Ocelot 等人要捣毁 AI，但却担忧 AI 整个被摧毁后，同样处在 AI 控制之下的无辜的文化经济体系是否也会随之土崩瓦解。幸亏游戏中有 Sunny 这个小天才，把该摧毁的部分和该保留的部分分割了开来，其实你可以明显的感觉到，这是小岛努力的试图让剧情自圆其说而不得不加入的限制。这个限制本身就代表了一种恐惧，对于未来 AI 全面控制人类的恐惧，这个限制也体现出了人类的天真，一个简单的二分法把有用的 AI 和有害的 AI 区分了开来，如果还有 MGS5 的机会的话，我想小岛一定不会允许这么幼稚的解决方案出现的。

这里就不得不说说 Sunny 这个小丫头。她的名字很阳光，事实上这么多年来她一直生活在阴暗的飞机机舱里，唯一接触的人就是 Otacon 和他的少得可怜的朋友们，或者勉强算上那三只被命名为 Solid，Liquid 和 Solidus 的母鸡。这个丫头认识外部世界的唯一方式，就是通过计算机网络，她贪婪的通过网络吸取一切外部的信息，甚至成长为一个计算机专家，超过了 Otacon 和 Naomi 的水平。她饿了只会泡方便面和煎鸡蛋--在 Naomi 教她之前还总是煎不好。这个因为缺乏实际交流而有些口吃的小女孩，最后成为了游戏世界的救世主。斯内克曾经抱怨的说过一句，大意是我每次都干危险的差事还不是因为我不懂那些电子小玩意。小岛对于 Sunny 角色的安排充满了对信息时代下网络一族的调侃，但又抱有期望。游戏的最后 Sunny 和大家一起离开了机舱，出乎意料的是她瞬间就喜欢上了这个外面的世界，并且很快交到了自己的朋友，一个家在机场附近的小男孩。这是一个美丽的战场童话，象征着希望总在任何阴暗的角落里倔强的成长。

MGS4 的另一个核心议题是对于自己过去的救赎。爱国者系统变成现在这个样子虽然并不是 Zero，Big Boss 等人的本意，但毕竟是他们当年的愿望导致的爱国者组织的诞生。在 MGS4 中他们必须为自己当年的错误付出生命的代价，让 0 归于无。Naomi 因为对斯内克杀死自己兄长灰狐的仇恨而采取的一些列行动，在她得知了爱国者背后的操纵之后，也都在努力的用自己的方式来偿还。Eva 作为爱国者的初始成员，甚至是斯内克兄弟的生母，她也对于这么多年来循环往复的灾难负有自己不可逃避的责任。她对 Big Boss 的爱固然是她行为的动机，但从她的言语中，我们看到的更多的是一个老人家的责任，终结一个由自己的爱人和孩子之间的战斗引发的一系列的悲剧，这本身就是一出悲剧，在被人称为"母亲大人"的背后，Eva 又负担着多么大的压力。在这样一群为了自己当年的错误努力悔改的人中，Ocelot 无疑是牺牲最大的，他和 The Boss 从某种角度看一样，都是没有办法向世界说明自己的真实愿望的人，都是为了自己的坚持的目标默默的战斗，他们最后的唯一的倾诉对象，都是那个亲手将要杀死自己的人--斯内克。Big Boss 关于 Ocelot 伪装成 Liquid 的解释瞬间让这个人物的形象高大了起来，这也是我为什么喜欢这个比较现实的解释的原因，没有科技奇迹，没有中世纪传说，Ocelot 靠的只是自己的单纯的信仰，连自己的人格心智都可以压抑，他的清洗自己曾经错误的愿望，是如此的强大。斯内克站在这场斗争的中心和最前线，也在游戏中不断的寻找着自己，他欠下 Big Boss 的，欠下 Naomi 的，欠下麦箩的等等，他的个性和他始终被爱国者操纵玩弄的境地不可避免地造成了他的悲剧，和所有人物一样，我们的主角也不能摆脱救赎的定数，会在不久的将来死于自己加速衰老的身体。小岛通过 Naomi 的口，说出了在设计斯内克这样的克隆人物的时候关于他们未来命运定数的思考：因为他们被制造出来的特殊目的，这些看上去无比强大的完美战士都即不能生育也不能长寿，他们注定有超人的能力，但随之而来就是同样注定的短暂人生。Solidus，Liquid 都想从中逃脱，作自由之子，但都没有成功，斯内克也不能例外，每个人都要为自己的过去的原罪付出代价，这代价在 MGS 系列里，通常都是生命本身。

意志的传递也是 MGS4，尤其是在后半段集中讨论的一个问题。游戏中所有的冲突，都来自于最初 The Boss 的关于自由与忠诚的观念。限于自己的身份，The Boss 从来不能直接明了的跟任何人--包括创立爱国者组织的这批人--交流，她只能用自己的实际行动无言的影响他们。这样，The Boss 死后，Zero 和 Big Boss 逐渐的就对如何继承她的意志产生了分歧，良好的愿望，带来了邪恶的后果。Zero 在经历了 Big Boss 的背离之后，对于人与人之间的意志传递产生了根本的不信任，或者用 Big Boss 的话来说，是恐惧，于是他决定躲避，躲避到 AI 的虚拟空间中去，希望用科技造就的冰冷的智能网络可以忠实地继承他的志愿。可惜他又错了，不但这样的接力在人之间传递很难，即使是机器，也会曲解他的制造者赋予他们的本来意义，偏离设定的轨道，最终依照自己的意志走下去。从 The Boss，到 Zero，到爱国者 AI，这个系统所维持的国度里，已经找不到任何 The Boss 理想的共同点，甚至排斥了 The Boss 最为宝贵的忠诚的原则。

===================================

来自传奇英雄的答案

游戏的音乐和配音无疑是 MGS4 最无可挑剔的地方，非常喜欢这次的音乐主题准确地捕捉了年迈的斯内克复杂而悲凉的内心世界的感觉，游戏中还出现了对于前作大量给人深刻印象的经典的回顾，音乐往往可以比图像或者语言更有效的把思绪带回过往的记忆中。如果说蓝光碟的巨大容量有什么实际意义的话，那么对话录音质量的提高无疑是最直接的受益者，无形中把 MGS4 的产品价值提

高到了一个新的档次。如果要我来打分，这部分毫无疑问将是满分。

MGS4 的画面绝对不是那种"技术秀"的风格，不是让你看上去第一反应是这里用了什么新技术的那种风格。画面非常自然，清淡，但在能力许可的范围内每一个细节都得到了充分的展现。而且细节的程度随着画面的复杂程度在作着不断的调整，由此可以看出柯乐美在画面调节上的心血。在比如最后对决战斗那样简单的画面里，人物都被描绘到每一个细节，而在众多机械和人物战斗的场合，大量的资源又被分配到战场气氛的刻画中，保持了整体视觉上的震撼力。

MGS 是一个处处都充满了话题的游戏，每一次新的通关过程，都可以带来新的发现，引发新的思考和对游戏的理解。

成为这个世界的传奇英雄，不是一件容易的事情。

十年来一直让自己的表现对得起曾经给这个世界留下的传奇形象，并在十年之后再次去完成自我超越，更是难上加难。

面对麦萝的疑问，斯内克转过身去，回答说，他不是英雄，从来都不是，将来也不会是。

小岛和他带领的工作室，面对的是全世界玩家和媒体的期待和疑问。小岛没有转身的余地，电影化的表现手法被越来越多的游戏广泛使用，以潜入为基调的游戏模式面对着自身拓展上的障碍和同门类后起追随者的挑战，被一部分玩家顶礼膜拜的超长过场/对白叙事手段也招致了另一部分玩家严苛的批评和抗拒，悬念重重峰回路转的剧情扣人心弦但也留下的太多疑点甚至是漏洞等待着系列最后一作自圆其说，作为 PS/PS2 时代主机上图像音效表现力巅峰的代表的这个系列能否在 PS3 上继续创造辉煌，对于一直以来追随着斯内克命运，爱国者的行踪和小岛的幽默、恶搞精神的忠实玩家们，《合金装备 4：爱国者之枪》要给出怎样的答案?

《合金装备 4：爱国者之枪》将要面对的挑战，丝毫不亚于游戏中年迈的斯内克所要接受的最后的考验。作为游戏直到目前为止唯一公开登陆的平台，PS3 所面临的尴尬处境又让这个游戏的困难局面雪上加霜。怪异硬件构架导致的开发上的低效，徘徊不前的装机量让游戏的销量没有保证，媒体对所有 PS3 独占游戏几乎一致的鄙疑态度和消极预判，这些因为索尼本世代犯下的错误所导致的负面效应，不可避免的也都笼罩在这个 PS3 最后的第三方大作上。虽然小岛不需要，也没有责任像游戏中的雷电那样在斯内克危急关头冲出来，对索尼说该是我来保护你的时刻了，但它们都是实实在在的摆在《合金装备 4：爱国者之枪》面前的拦路虎，没有绕开的可能。

三年半的开发历程，《合金装备 4：爱国者之枪》最终真切的摆放在全世界玩家和专业媒体面前，斯内克老了，《合金装备》有没有老?斯内克的生命力就要枯竭了，小岛的创作灵感有没有枯竭？大统领的基因就将从这个世界上最终被完全抹去，《合金装备》系列在数百万玩家心中的美好印象，却能否因为本作而得到永恒的保留？这是一份答案，是给我们玩家，尤其是那些真心喜欢着这个系列的忠实玩家痴心等待的答案。

在安装画面的结尾，斯内克收起香烟，游戏的第一句旁白：

"抱歉，让大家久等了。"

我奢侈的妄想，能够通过这篇文章向斯内克问候一句：〝欢迎归来，你还是我心目中唯一的传奇。〞

但我还是非常不能理解为什么每个章节每次游戏都要重新安装！？



樱花烂漫时---《樱花大战 V》赏析

kaoruyuzuran

引言 樱花烂漫时

樱花瓣漫天飞舞，在这太正时期的帝都，上野公园拂过的那阵轻风，掠起的不仅仅是那醉人的粉白色花瓣，还有在那熟悉的樱花树下，伫立着的那个熟悉的女孩的蓝色发梢。你还记得吗？1996 年那樱花飞舞之时，就是她，真宫寺樱，在这熟悉的地方曾迎接我们带领我们第一次踏入了那浪漫的帝国歌剧团。

时隔数年的 2005 年的今天，看到这熟悉的 OPENING，时光没有改变的是我们与樱脸上那会心的笑容。你是否会突然想轻轻哼起《檄！帝国华击团》那令人怀念的曲调？7 月 7 日，虽然窗外的樱花早已凋零，虽然出现在我们眼前的是个依旧穿着海军少尉制服却略显稚嫩的自称为大河新次郎的年轻人，但在这我们熟悉且同样浪漫的七夕，带给我们的将会是另一份浪漫，因为这一次，樱花烂漫，在那遥远的纽约！

《樱花大战》系列这种类型的游戏我们需要把它当作一件集漫画，音乐，故事于一体的娱乐艺术品来欣赏，而攻略却是次要的，毕竟每个人性格不同，大家完全可以按照自己的思考创造属于自己的樱花大战。这次《FAMI 通》给了这款时隔前作数年的《樱花大战 V》37 分这昂首进入白金殿堂的高分，那我们就来看一下它名副其实的改变和创新吧。

《樱花大战》的标志性系统 LIPS

这作在保留了原系列的普通 LIPS（规定时间内做出选择），多重 LIPS（规定时间内做出一系列选择），类比 LIPS（规定时间内输入感情强弱）的基础上，加入了如 TAB 游戏中通过转动摇杆在规定时间内来完成一系列动作的摇杆 LIPS。这个新 LIPS 经常在紧急情况时出现，伴随着紧张的背景音乐，玩家的代入感被大幅度增强，要求的转动方向和幅度每一次都会变换，由于需要精确的转动才能完成，玩家不仅要眼明手快，更不能被紧张的音乐与剧情打乱节奏，只有在关键的时刻沉得住气，才能为稚嫩的大河新次郎在自己成为纽约星组称职的队长的试炼中添上宝贵的一分从而得到队员更多的信赖。

这次在选项上的选择对是否提升相应角色好感度也比原系列更为严谨，别以为你选择一些比较中性或看似一身正气的话，就一定对，在这万事没有绝对的世界中，对错完全取决于此角色的个性，所以能否很好把握每个队员的个性将成为一个更为重要的课题。

我对《樱花大战 V》记忆最深刻的一段 LIPS 剧情，就是与莎吉塔（サジータ）在第二话为了保卫哈莱姆而举行的模拟法庭的 LIPS 辩论，那步步紧逼的法庭紧张感被忠实再现（让我想到了逆转裁判系列），身后陪审的人们在你占优势时给你的喝彩声与你理屈词穷时响起的嘘声，让成就感，沮丧与不甘落后不断地变换在你心中，不觉中这款作品已非常巧妙地达到了娱乐艺术品一直在追求的境界"观赏者的代入感"。而决定这场辩论胜负的是对这整个事件你所掌握的证据，那么证据的获得呢，就是我们接下来要谈的樱花大战的 AVG 部分。

自由的时间——AVG 部分

樱花大战日常的自由活动时间我们当然要充分利用，好好参观一下繁华的纽约；和星组队员增

进交流加深信赖；与心仪的女孩聊天促进了解；去卖店买队员的卡片；哦，对了，可别忘了去加山雄一开在纽约的日本特产店 ROMANDO（浪漫堂？为太正浪漫堂做广告？）光临一下哦，加山雄一是谁？你不会忘了这位每作都登场的大神一郎的信友吧......（加山雄一：每作我的登场可比华击团要华丽多了，与心爱的吉他一起，用日文，法文，这次我要用英文......）

转回正题，本作加入了一个蒸器照相机的新要素，它随时都可以在这自由的时间内拿出来拍下美景与美女，它也是完成一些特殊任务的必备品，就拿第二话要收集与莎吉塔（サジータ）辩论的证据来做例子吧，你不仅要在哈莱姆地区通过与人们对话获得证据，更需要找到一些物证，蒸器照相机也就有了它的用武之地，在莎吉塔（サジータ）成为律师之前结社的地方拍下她曾用过的摩托与社团的标志将会成为最后说服她的关键。

除此之外，完成小红唇剧院吧台性感服务生普兰姆（プラム）的海报拍摄任务就会得到在卖店买不到的队员的日常生活照，非常珍贵哦！在纽约自由的一天模式中，好好利用它，不仅能拍到一些队员在游戏流程中不会摆出的特别姿势，还能触发一些有趣的特殊事件。大家自己去探索吧！蒸器照相机的出现既提升了游戏的耐玩性又增加了 AVG 探索的乐趣。

作为《樱大战》迷来说，这次 AVG 部分唯一的缺憾就是将原来通过点击各个场所的图标模型进行移动改变成了如 RPG 游戏中自己控制角色在场景中移动，我还是认为原来那种 Q 版移动方式更加可爱与亲切，但这其实也是见人见智了。

激！真正的战斗！

樱花大战系列一直以来因重视养成成分忽视战斗部分而被广大玩家诟病，我强敌弱毫无悬念的战斗一直被当成鸡肋，这次《樱花大战 V》对战斗部分的强化尽显世嘉寻求改变的诚意。首先战斗的演出效果就不用说了，从樱大战重做版炽热血潮开始就已经不错了，这是作为 PS2 应有的素质，所以也不用过分褒奖，倒是加入的在每个人行动前 2D 角色插图特写挺出色的，这位角色是活力充沛，还是没有干劲从特写中一目了然。其次平常生活中你和队员的信赖度提升变的至关重要，除了关系到队员战斗力的提升，在战斗中你与队员以及队友之间的连携也成为了左右战役成败的关键，让人深切体会到团结的力量。

另外敌人 BOSS 级人物的加强也令战斗变的异常紧张激烈，不尽快找到 BOSS 身上的弱点将令战斗陷入困境使战略性更加充实；战场扩大，多个场景移动可能；新指令 HELP ME 在千钧一发时的举足轻重；增添全新乐趣的空中战；战斗任务多样化，从保护武装飞行船到与敌人的石像争夺战，达成条件将不再只是全歼敌人；战斗中也不忘与队员发生 LIPS 事件进一步增强华击团凝聚力；这一切令我们再也不能忽视战斗部分，我在第一话就因按照原来玩樱大战的惯性思维，对 BOSS 实施以攻击为主的战术，而且在未发现他弱点的情况下，最后终于尝到了我在樱大战历史上的第一个 GAME OVER......

本作我们面临的敌人是织田信长和他率领的五个魔人，既然日本史上的第六天魔王远渡重洋想要征服洋溢着自由与希望的城市纽约，作为武士后人的大河新次郎也要为了保卫和平不被野心侵蚀，让樱花在那遥远的都市纽约，绽放！而熟悉日本战国的玩家也一定发现了，五魔人其中之一就是在历史上始终与信长形影不离的侍童森兰丸，追求着日本能实现〝天下布武〞，却消失在本能寺熊熊烈焰中的他们两人，又是为了什么目的而出现在了纽约呢？

面对如此强大的敌人，纽约华击团也同样有杀手锏，就如帝都有〝巨大空中战舰三笠〞，巴黎有

巨大的凯旋门之枪“REVOLVER CANNON”，而这次我们有的是秘密兵器叫做“CARP”的鲤鱼型导弹。而如此强大兵器的使用权拥有者，竟是我们那位玩事不恭的司令——桑尼塞德（サニーサイド）……（不安…）

声，像，剧——完美的组合

这才是《樱花大战》的重中之重啊!!系列角色向来都非常丰满，这次也不例外，藤岛康介的人设一如往常的精致，虽然某些玩家对这次的人设小(或者是大^^)有微词，认为没有前几作的角色那么吸引人，但我一直认为性格才是一个人物的灵魂，从杰米妮（ジェミニ）的莽撞率直认真，莎吉塔（サジータ）的严谨冷静果断，九条昴的冷酷深沉睿智，莉嘉丽塔（リカリッタ）的开朗无邪天真，到黛安娜（ダイアナ）的沉静幽雅坚强，每位队员的个性都非常充实，虽然难免会察觉到前几作中一些角色的影子，但她们的过去与现在都是崭新的故事，在人与人的交流中，我们会学到更多。优美清新的画风，浪漫感人的活剧，“爱，信赖，希望，同伴，梦想”，生存于物欲横流的现代社会中的我们，完全地沉浸在广井王子所营造的魅力世界之中流连忘返。而这次选在七夕发售，难免不让我们将牛郎织女的浪漫传说和本作的副标题结上因缘——“再见！吾爱！”……

接下来我重点想花笔墨的是《樱花大战 V》的声，除了那首开场曲不出意料的依然如《檄！帝国华击团》一样令人热血沸腾，而背景音乐也依然与事件搭配的恰到好处并不乏优美动人旋律之外，我想很多动漫迷们更关心的是使这些性格丰满的角色从静态的 2D 插图转变成一个个色彩绚丽且活生生的人物的那些幕后的声优们吧。下面我将列出本作中主要角色的配音演员以及他们曾配过的动画，和一点自己的感想。

大河新次郎 （菅沼　久义）

出演动画：《天使的尾巴》（睦悟郎）

我觉得和大神一郎的声音有点相似，挺符合新次郎的性格。

杰米妮・桑莱丝（ジェミニ・サンライズ）（小林　沙苗）

出演动画：《玻璃的假面》（北岛　玛雅），《棋魂》（塔矢 亮）

我认为小林的声音特别适合配那些年少的男孩子，而杰米妮莽撞的有点像男孩子的个性让她配再适合不过了。而《玻璃的假面》中她的声音是种完全不同的风格，不愧是职业声优啊！

莎吉塔・温伯格（サジータ・ワインバーグ）（皆川　纯子）

出演动画：《网球王子》（越前 龙马）

的确是富有个性的声音，赋予莎吉塔一种母性的感觉。

莉嘉丽塔・阿丽埃斯（リカリッタ・アリエス）（斋藤　彩夏）

出演动画：《蜡笔小新 呼唤暴风雨！》（女英雄　椿）

可爱却不做作的声音，如天真的孩子般。

九条　昴（薗崎　未惠）
出演动画：《下级生》（饭島　美雪），《漫画同人会》（长谷部　彩）

本人认为最难演绎的角色九条，由她非常淋漓尽致地表现了出来。

黛安娜・卡布莉斯（ダイアナ・カプリス）（松谷　彼哉）
出演动画：无（抱歉，未能查到）

我尤其喜欢她深沉时的声音，令人沉静。

桑尼塞德（サニーサイド）（内田　直哉）
出演动画：《盖达机器人》（神　隼人）

拍案叫绝的表演......玩事不恭的家伙......MVP 非他莫属！

普兰姆・丝潘妮尔（プラム・スパニエル）（麻生　かほ里）
出演动画：《护士天使丽丽佳 SOS》（森谷　丽丽佳）

诱惑力十足的女声。

吉野　杏里（本名　阳子）
出演动画：《如果清静了耳朵》（月岛　雫）

只要听过了雫的配音，你就能体会到她可爱的磁性了。

织田　信長（小杉　十郎太）
出演动画：《网球王子》（榊　太郎），《鬼神童子 ZENKI》（ZENK I）

熟悉的声音，让我回忆起了城市猎人里的海怪老板。

森　兰丸（浅井　清己）
出演动画：《舞—HIME》（深优・グリーア），《望君永远》（大空寺　亚由）

可爱与冷酷并存的美。

黑龙姬（朴璐美）

出演动画：《火影忍者》（手鞠），《钢之炼金术士》（爱德华）

　　这次演反派，在狂笑的表演上很敬业。

 如此庞大的配音演员阵容，真可谓是"叹为听止"啊！其实大家都知道《樱花大战》系列也算是培养声优新星的炼金炉了,你可能会说这次阵容还不够华丽,但其实其中很多新人的将来都是很令人期待的.

 声，像，剧，一环都不可替代与缺少的三元素精雕细琢出了《樱花大战 V》—— 一件不可多得的娱乐艺术精品。

尾声 梦的延续

　　还记得那首樱花大战最早的结尾曲吗？对，《梦的延续》，或许你的那盘樱大战原声大碟也如我的一样蒙上了厚厚的灰尘，但现在是时候拿出来重新品味了，它能否令你回忆起那与真宫寺樱在樱花烂漫的帝都迎来的第一个结局，或许记忆的残片中还有目睹世嘉绽放与凋零的那份悲怆，但就让我们如华击团的队员们一样坚强不屈地保卫住那份纯真的感动吧，因为梦依旧在延续，而我们也依旧有为梦想而战斗的理由——你看.......

纽约的樱花，依旧烂漫！

结语：人气角色拉琪特（ラチェット）和新次郎也是有结局的，只要经常去她所在场所发生 LIPS 提高好感度就能达成也算是本作一大亮点。其实当我看到拉琪特时让我想起了藤枝菖蒲，如果那时也能和她......

P.S.樱 V 算是一部去年的旧作品了,在这樱花季节即将离我们而去的时候,突然想把它翻出来和大家一起回味一下, 我想很多樱花迷应该和我一样都在翘首期待着新作的来临吧, 但残酷的是 SEGA 本来雄心勃勃的《樱花大战》世界计划应该算是失败了吧.... 也对啊,老美怎么可能静下心来玩这种游戏呢^^ 现在我们 FANS 能做的就是能坚持在每年的这个季节将尘封的 OST 放入音响以及衷心祝愿《樱大战》的未来能一路走好!

从 DEMO 说说职业进化足球 2010 的几个革新点和新的问题

朱厚照

前言：由于单位处于戒严区不能归家，我晚一天玩到了这个游戏，从游戏的数据上开看，比 FIFA 晚了一周的 PES2010 依然把哈维阿隆索堂而皇之地放在了利物浦的阵容中，让人感到十分费解。从包装上来，PES2010 给人一种洗心革面的感觉，一上手给人的感觉的确是和 2009 有本质区别的，但随着打的场次越来越多，本质的不足又一次暴露了出来，这就好比次时代 WE 的代言人 C 罗纳尔多和梅西一样，看上去和说起来真的很美很强大，然后，然后....然后搞不好两人都别想到南非去打世界杯......

画面的革新是质变还是讨巧？

一开始就有人和我说：PES 这次真的解决画面问题了，看上去很舒服。我看了一下，的确很舒服，球场看上去质感非常好，毛茸茸的，光域的渐变非常柔和，没有一丝的唐突，给人的感觉就是真实，球员的脸走的还是系列以往的照片路线，真实但是不生动，你会发现，球员的眼珠子动起来和脸部的表情配合是那么的不自然，当然了，比赛的时候你是不会细细看到这些的，可毕竟有人纠缠于这个问题，那我只能说出我的看法。

球员的建模方面，真的是个见人见智的问题，从目前的情况来看，PES 建模问题总体及格，但论说到出彩，没有，我是通过背后的球衣号码来认识人的，也有可能这里面几个球队没有我特别在意的球星，如果 MU，我可能会说出更加详细的理由来。从细节上来看，PES 这次有不小的进步，你会发现，球员的小动作是很多的，罚角球的时候球员不再是一根桩，而是会抖抖肩膀，甩甩手，而且这个动作是比较自然的，相信是真人捕捉。

单单从绿茵场来看，PES10 的进步是很明显的，贴图的质量有了明显的提高，光源虽然都是固定好的，但固定得算是比较符合大自然的色彩规律，看上去比 09 顺眼，虽然有的时候强烈的阳光让守门员区域有点犯晕，可这是真实的规律，可以接受。

可你把眼光再扩大点半径看，就不是那么回事了。

不是要你去拆解分辨率，没有那么无聊，答案是------结合球场来看整体。

你会发现两者的衔接不是一般的差，甚至说两个部分完全地割裂，造成气氛上的渲染极度不到位。

当我比赛的时候，周围的观众我可以忽略不计，因为我们之间没有互动，当开场的时候，体育场之于我不是立体的而是一张分辨率不高的贴图，观众我是一点细节也看不到的，要看，只有当球员特写的时候能看到一部分，这样我踢着踢着感觉就是------我是在一片很空旷的场地上踢球，周围用喇叭放着助威声，显然，这个喇叭的效果还是不错的。

最后再说一个细节，游戏里开场到比赛得分的标签，无数的 PESlogo 乱飞，说真的，如果正式版本还这个样子，PES 你这个游戏给人的感觉就是小家子气。因为球场就是球场，大家买了你的游戏就是等于认同了你的广告，没有必要再去跟一个暴发户似的显摆，而且你这个 LOGO 非常非常难看。在上周的白鹿巷球场热刺对曼联的比赛中，我看到广告牌就是：playdemonowlet`sfifa10。我觉得 PES 要是真的有钱有本事，你还是多到真球场打点广告比较

好，游戏里你自卖自夸的软广告太多了，这还不是 GT 赛车那种游戏，GT 那种游戏软广告也多，但是----人家是能通过这个获得盈利的，你只能招来玩家的反感。希望正式版能还玩家一个真实的球场。

系统的革新真的能使得这个系列摆脱骂名一蹴而就？

记得 PES09 出来的时候，国内一知名资深 PES 玩家在讨论 FIFA 和 PES 选择问题的时候，说：我不能接受 FIFA，因为那个游戏表达不了我的足球思想(大体如此)。

当我打了 20 多场比赛 PES10 的比赛以后，我觉得，如果他这次还说这个话，我完全是可以理解的，也是觉得很正确的。

因为对于大多数人的足球思想来说，球就应该是这么踢踢踢踢踢踢地！

这个理论最伟大的实践者，当属 04 年的希腊国家队主教练雷哈格尔，那一年希腊队用一种让人看了要扔电视机的方式赢得了欧洲冠军。

如果看到了这里，相信你们能知道我在说些什么。

由于在 PES08,09 里，个人英雄主义泛滥，平衡性问题成了媒体和玩家口诛笔伐的对象，KONAMI 下决心痛定思痛，决定要对这个问题开刀，于是在玩到 DEMO 以后，我发现 KONAMI 的确是被人骂了怕了。

我们有请，PES 里几个出名的几个妖人发表一下自己在 PES0809 里得瑟了两代的感受：

伊布拉希莫维奇：老子我个子高，身体壮，虽然速度不属于顶尖，但哥们好歹练过，我要一发威，没个人拦得住我，NOBODY。

阿德里亚诺：老子我个子也高，身体更壮，速度属于半个顶尖，哥们没练过，但我射门力太大了，你就是扑到了也得一角球吧，再声明一下，我很壮很高哦！

卡卡：老子我各项都比伊布拉希莫维奇稍微差一点点，但我是中场，业务线不直接竞争。

C 罗纳尔多：老子我个子一般，身体一般，但要比全面，没有人比我全面了，老子能传能射能任意能角球还有隐藏属性跳水屡试不爽，速度不是第二也是第三，这种人你上哪儿找去！

梅西：老子我个子矮，身体瘦，但要速度和灵巧，没有人比我牛了，老子也是能传能射能任意能角球，速度不是第一也是第一，在 PES 世界里我的转身是 BUG 级别的，这种人你也上哪儿找去！

舍甫琴科：本来我不想出来的，妖人评选也轮不到我，但是我还是要出来说个话，我 TMD 现在早过气了,PES 你丫挺的能不能把我数值调得不要还像过去那么变态啊。

……………………等等等等

以上几个人的感受，大体上反映了过去 PES 两代玩家的痛苦不堪，虽说游戏里强弱队是肯定有分别的，明星球员是肯定要有的，可从多数人的反馈来看，PES 玩得过了火。

到了 PES10，个人英雄主义从表面上来看被彻底扼杀，巴萨里正好有伊布，试了一下，确实已经成了一个正常人了。从比赛的过程来看，以前那种依靠加速过人的方法已经行不通了，这主要是在身体对抗方面，博弈的现象越来越多。

可现在系统依然冒出了一个大问题。

我们惊奇地发现，本作的后卫似乎不是在踢球而是在打群架，管你是现实里打防守反击还是中场控制的，到了 PES10 通通都是全攻全守，当你带球到了前场，一帮哥们(大于等于 3)会玩命似的贴着你，他们卡位伸脚跑位，通过这些一来抢劫你的球，二来堵死你传球的路线。就算你把他过了，仍然惊人一致的追着你跑，活像你 QJ 了他们三个人的老婆.......

我看到这里顿时想到，其实制作人可谓用心良苦，对于我等玩足球的大多数玩家，上了场子都是业余足球的水平，而对于业余足球的比赛，这种没有技术含量的防守方法的确是最好最有效率的方法啊。所以我说如果国内那位知名资深 PES 玩家这次还说这个话，我完全是可以理解的，也是觉得很正确的。

可要把这种东西卖到世界发达足球国家的游戏而言，我觉得简直是对他们的侮辱。

游戏里只有 TOPPLAYER，没有办法体会到更多的难度，可我能感觉到，本作是用什么换来了和之前两代不一样的感觉，那就是------人海战术似的压迫防守，无头苍蝇顾此失彼似的劫杀。游戏里的人都是下意识的，可能在一瞬间面对各个方向的人超级压过来，你是可能慌了，说专业就叫受迫性失误。可当你习惯了，你就会发现简直这就是一群二子。不解？看下面两个实战案例！



1 杰拉德弧顶射门，七个爷们要防守，三个贴身，全然不顾杰拉德的轰门射到小弟弟上--结果是：我没射，传了一个哥们没人防守进了。



2 库伊特带球到了边上，所有球员能防的一窝蜂逼上来，不能防的停下来注目礼



于是你们也看到，行注目礼的结果就是当你防不住库伊特的时候托雷斯已经把你中卫甩的.....



3 西班牙的后卫觉得普约尔防住卡莫是没问题的，如果防不住只要以卡莫为目标盯住球传出来也是垃圾



结果我站在中间比任何西班牙后卫都高的托尼没有人防守，于是他。。。。。。

由此我们可以看出，所谓新的引擎新的系统，表面上看的确是使得游戏更加接近于现实，可这

种解决问题的思路实在是让人感到啼笑皆非，就好像我们要惩罚一个人，就知道：拖出午门斩首。有用吗？

一个真实的足球游戏，不仅仅是让球队的实力均衡，相反，球队的实力差别是你必须要体现的，这里面涉及到战术的制定，操作尤其是自定义操作的应用，而不是简简单单地说：所有球队都按照这个思路来踢球。可能你带来的结果是一种积极的反馈，但人玩起来觉得这和现实里的足球完完全全是两回事。

你能容忍所有后防线 AI 都盯住拿球人来部署自己的防守吗？

你能容忍所有无论是无名氏的远射还是杰拉德的远射总是被人挡住，而用裤裆挡的那个(些)人不仅像黄继光灵魂附体般义无反顾，裤裆还一点生理反映没有，0 反应地参与解围吗？

你能容忍球员穿插再也不积极，而是慢吞吞的怕越位，为的就是让对方上来卡位，让你觉得哎呀这次真的好难吗？

你能容忍几乎正面截球都是 0 误差，就地抢劫球都不带往别的地方滚一点或者有别的随机情况发生的吗？

你能容忍一个正儿八经的传球往往划出一道诡异的弧线不知道走向何方，而你跳起来在中场凌空垫脚一传却能有 50KM 以上的时速穿透几个人吗？

你能容忍每个人吊传都要做出那个恶心的弯腰后缩的姿势，而不能一气呵成吗？

这还是什么比赛？！

所以说我告诉你，PES10 你对系统的革新态度是好的，但你的精神领会已经彻底歪了，我不知道你这个所谓的新引擎的战术核心部分是谁开发的，不过，这种战术和 AI 拿去忽悠中超球员吧，请好了您嘞。

细节上的改动有多少成功和画蛇添足？

KONAMI 憋得太久了，制作组要迫不及待地发泄：我们是在努力，我们一直在改动细节，我们很注重细节，尽管那些东西不改也没有事儿。

于是我首先很悲惨地发现，点球的视点，真的变成很实况足球，真的很职业进化了，摄像机都舍不得挪了。

然后是菜单，PES 的菜单这次真的和过去的从 WE03 开始的架构说再见了。

痛心的是，当我看到球员的数值也是开始主打 FIFA 系列的 OVERALL 标准的时候，我叹息一声，这个系列为数不多的数据细致的优点已经没法体现了，PES 已经选择了投降，尽管那些数值设置还是有的，但意义已经不大。

菜单方法的高效，曾经是这个系列为人称道的地方，到了这一代我发现，对于炫而言，PES 还是做得很好，然而称谓什么的已经开始变化，单单从实用性而言，这个菜单不见得有多么的高效，现在不少人说好，好的是觉得很新鲜，然而在 FIFA 菜单解决了响应时间的问题以后，我真不觉得

设置这么繁缛的菜单有什么意义，过于繁缛的菜单等于扼杀了一些创意。而且就罚球的切换情况来说，还不如 FIFA10 来得方便。因为你还是得按下 startbutton，在另一个界面去找选项。

对于自定义，游戏还是不提倡，例如进球以后庆祝还是自动的，似乎小日本就认为，我给你的就是最好最真实的，托尼进球了就只能拧螺丝，克洛泽进球了就只能翻一个，说真的，现在都什么年代了，在插件和自定义文化满天飞的现在,PES 这点显得还是非常老土，现在的玩家需要的是自己的 IDEA，自己尽可能支配更多的游戏资源，显然 KONAMI 不干。最起码现在不让你干。

PES10 是系列的拐点还是越走越远

从次世代开始，这个系列关注的不再是现代足球的发展潮流，不再关注玩家对 SPG 游戏的价值取向，而是在技术本身已经落后的情况下，走了哗众取宠和要市场不要品质的歪路子。比起以前这个系列的代言人广告费和质量已经成了严重的背离，索性理智的消费者已经看到了背后的端倪重新定义对足球游戏的选择。

在两代沉沦以后，这个系列越来越感到，这条路子不是对的，要改，可回过头来追赶已经有心无力，就好像刘翔退了一年多，想想雅典的时候再去和罗伯斯比跑得快一样。从感情来说，自从这个系列变成年代记开始，已经感情不大。从理智上来说，我觉得以我多年看球和踢球的经验，球也不是这么踢的，拟真只是一个概念，没有一个游戏能代替你去球场上玩几圈，但他毕竟给你带来一种无比接近的感觉和不能实现的价值快感。

从 PES10 来看，这个系列已经有了复苏的迹象，制作组积极奋起，希望能够扳回一马，可惜欠的债终究是要还的，事实也说明，KONAMI 砸掉这个牌子也就是这三年的事情，但要重建这个品牌的口碑，现在来看，态度我不可而知，单就实力来说，还差得太远。

文化区《合金装备纵横谈》 第二弹

alick126

2008.6.13—2008.6.17

这五天时间在我 20 多年的游戏生涯中似乎弥足珍贵，作为一个就要步入而立之年的"老龄玩家"，我并不以为自己还会被一款游戏如许的感动……几天以来，一种莫名的感觉一直在心中涌动着，也许是因为这种感觉太过复杂，我始终无法将它清晰的诉诸笔端，即便我一自以为是个善于驾驭文字和表达思想的人……或者泡上一杯清茶，从这些年 MGS 游戏的点点滴滴开始会比较合适吧……

1990 年，我有幸接触到 FC 平台上的 Metal Gear，当时这款游戏的译名叫做"燃烧战车"，在当时"魂斗罗"、"双截龙"这类动作游戏至上的时代，这种潜入类游戏很难吸引大家的眼球，直到我在一本老旧的"游戏攻略大全"中找到这款游戏的相关介绍，才了解到这个游戏庞大复杂的世界观和制作者独具匠心的设计理念，从此我深深的记住了三个名字——灰狐、big boss、snake 当然还有 Metal Gear……

1997 年，再度看到 PS 平台上的 MGS 宣传照片是在一本"大众软件"的彩页上，虽然 3D 化的 snake 早已经远远超过了当时 FC 版本的表现力，但是那种熟悉的感觉却再次悄然而至，而 PS 版的"Metal Gear Solid"也终于成就了这部创意不俗的游戏迈入经典的行列。

2001 年底，为了期待已久的"Metal Gear 2"，尽管当时还没有什么所谓的"完美 IC"，自己还是义无反顾的入手 PS2，而当时在业界，Metal Gear 的大名已经早非昔日可比，在全世界的期待面前，小岛再一次以他的天才回应了世界，雷电代替 Snake 成为全篇的主角确实让人感慨小岛的不俗创意，其实故事的主线还是在 Snake 这边，只不过这回通过雷电的视角来讲述故事的原委而已。

2004 年 3 月，"孪蛇"发售，这成为我购买 NGC 的最大动力，如果不是因为"生化危机 1 代重制版"的存在，这款游戏将会成为我在 NGC 平台上的唯一一款游戏。"The Classical Metal New Gear"这是当时"孪蛇"的宣传语，且不管这款游戏的素质如何，单凭"能够看清 snake 的眼睛"这一点，就使它成为很多合金 Fans 必须入手的对象，足见 snake 的无穷魅力。

同年 11 月，万众瞩目的"Metal Gear 3"如期而至，在无奈的经历过无数经典的"2 代最强原则"之后，"Metal Gear 3"究竟是百尺竿头还是狗尾续貂，全世界都在等待答案。这一次我们得到的是一款全新的 MGS，系统、故事、细节、演出全面进化的一代！舍弃了先进的装备，故事回到 60 年代，以"求生"作为关键词的故事中洋溢着对祖国无限的忠诚和对信念不屈的执着，"引导者"（The Boss）和"裸蛇"（Big Boss）这两个人物将一段英雄的传奇演绎的如此完美，以至于我们不得不相信，只有 MGS 才能超越 MGS。

2008 年 6 月，在经历了冗长的等待之后，Metal Gear 系列的终结篇"爱国者之枪"姗姗而来，Snake 的命运、爱国者的真意，一切一切尽在我手中的这张 BD……

引言到此为此，简单的安装之后，让我们和 Snake 一起经历这一生中最后最强的冒险吧！

煽情！最成功的人物刻画

虽然合金装备一直描绘的是一部西方人之间发生的故事，但是在整个系列中却一直贯穿着东方人特有的细腻感情主线，这一点在四代中变本加厉，使得无数铁汉几度湿巾，太多经典的桥段，太多有血有肉的鲜活人物，让所有这 10 年来经历过合金装备的人不得不深感震撼。

“顽强”——Snake

Snake 自身，由于克隆体迅速老化的原因，已然不再是所向披靡的 Solid，取而代之的是满面沧桑的 Old Snake。相比 1 代中在升降机里帅气的脱掉潜水服的英姿飒爽和 2 代中“大桥蹦极”时候的淡定沉着，在略带伤感的阿拉伯音乐中登场的老蛇给人更多的感觉是一种英雄迟暮的悲壮。不知道是不是小岛也已经意识到没有什么对手能够战胜这个传说中的英雄——即便是号称继承了 Big Boss 显性基因的 Liquid 也是一样。于是这一次 Snake 最大的对手变成了自己，其实无论是名垂青史的帝王还是傲视群雄的强者，无一例外的都会败给时间麾下的死亡骑士——衰老，而这一次，Snake 将向自身的极限挑战。

借助 PS3 强大的硬件机能，本次合金装备的画面得到了质的提升，而 Sanke 在这里最大的“受益”就是可以将衰老的一面淋漓尽致的表现出来==|，直美在给 Snake 做完体检之后说，“如果是一般人的话早就死了，你能够活到现在并且还在战斗完全是因为你的意志”。这次的 Snake 蹲久了会觉得腰痛，在气力不足的情况上跑上一段也会气喘，但尽管这样，这个传说中的战士依然不屈的战斗着，正是这种信念，支撑着 Snake 已然老去的躯体一次又一次的突破自身的极限，每一次 Snake 在使用药物支撑自己的时候，无论是游戏中的 Hal 还是屏幕外的我们想来都会心疼不已，英雄随时都有赴死的觉悟，但就像 Snake 在一代中对直美说过的那样“I can't go yet I still have job to do”。这又是怎样的一种执着和顽强啊！

在突入 Outer Heaven 之前的最后桥段，当得知在 GW 的中控室之前布满了微波墙之后，所有的人都沉默了，而这时候 Snake 的一句“It sounds like a prefect job for me”，再一次让我们看到这位英雄身上无奈而又豁达的幽默，而当游戏真正进入到“GW 突入作战”这个桥段，老蛇拼尽全力奋勇向前的场面更是让人感到无比震撼，曾经完美的英雄怎么可能就这样狼狈的爬行着向前，不可一世的强者又怎么会如此的破烂不堪？分割的画面之外，失去双臂的雷电正在以死相搏，画面上不停显示着点击按钮的提示，而每一次点击，都似乎是对玩家心灵的一次震撼，而就在这一刻，Snake 已经超越了 Snake 本身，这个名字也已经远远超出了“英雄”两个字所能诠释的含义......

其实在此之前，刚刚得到章鱼 Boss 丢下的面具迷彩时，我就想是不是应该让 Snake 换上那张年轻的面庞——因为自己实在无力面对自己心中偶像的老去。但是到了后来我犹豫了，我没有更换老蛇那张满是皱纹的脸——即便到了后来被烧伤之后也是一样。因为我觉得这才是这位英雄的本色，没有必要更换。

纵观动漫和游戏，敢于在主人公，特别是是 Snake 这样的超人气主角“脸上”动刀的“突破性”设定貌似并不多见（浪客剑心据和月申宏自己说是因为最初的人设太多女性化，才在脸上加了两道刀痕），尤其是烧伤这种毁容性质的硬伤，更是有损 Snake“超绝美形”的完美形象，但是小岛恰恰使用这样的手段，将 Snake 还原成一个真实的“人”，而恰恰是这个不够完美的“人”，超越了英雄

的含义，铸就了永恒的传奇！

Snake 可以死，Snake 的精神不灭！

“爱情”——EVA

EVA 作为 big mama 出现，在最初的演示片公布的时候就差点让人惊掉下巴，少女变成御姐可以接受，御姐变成大妈也可以理解，但是一位“奶奶”横空出世就让人有些匪夷所思了，其实如果原本就是这个岁数我们也会认可，可是从三代那个宛若丽兽一般的 EVA 一下变成现在这个模样，小岛难道完全没有考虑男性玩家的承受力吗？这比 Snake 的苍老似乎更不能接受......不过到了实际游戏中，这种苍老非但没有给我带来遗憾，反而是一种凝重的感慨。

EVA 在整个故事中登场的时间不是很多，只有第三章的最后一段，但是 EVA 带着 Snake 骑着摩托夺路狂奔的一段却让人的思绪不由得回到了 50 年前的那一段鲜为人知的故事。

摩托是 EVA 的象征，就像 EVA 说过的那样，“当我从摩托上停下来的时候只有两种可能——我坠入爱河或者我已经死了。”直到现在为止，容颜已逝的 EVA 依然不掩饰自己对于 Big Boss 不变的爱慕，而 EVA 生命中最后的那段追逐战，也成为她对于这段尘封恋情的最好祭奠。也许很多人觉得，像 EVA 这种两面三刀生活在刀锋边缘的女人不可能有真正的爱情，可是事实并不尽然。在 EVA 弥留之际，眼前的老蛇恍惚就是她思念多年的 Big Boss，这也算是对 EVA 最后的慰藉吧。

相比 Meryl 和 Johnny 枪林弹雨中携手相约的激情浪漫，这份日久年深的感情，就像陈年的佳酿，更值得我们回味......

“成长”——雷电

雷电这个白面小生虽然贵为 2 代的主角，但是这副过份娇嫩的长相却一直受到一些玩家的微词。的确，已经习惯了满脸胡须、男人味十足的 Snake 之后，雷电这种“阴柔”的气质确实很难被玩家所接受。虽然雷电在 Metal Gear 2 中仍有上佳的表现，但是依然不能摆脱“新兵”的影子。

本作中的雷电一登场就让人眼前一亮，磨难确实能够使人成长，我想这句话在雷电身上可以得到最好的诠释。虽然我们不知道从 Big Shell 之后，到底有多少苦难发生在雷电身上，但是从他略带皱纹的眼底，我们看到了一份雷电之前不曾拥有的淡定和沉着。雷电始终在以高昂的气势战斗着，从秒杀来势汹汹的“月光”到与宿敌 Vamp 的死斗，从舍身阻挡 Heaven 到无臂独战群敌，我们看到不再是那个脆弱的雷电，就像 Snake 说过的那样，“他已然成为雨夜中的一道闪电”。没错，就像他的名字一样，正是这道划过夜空的闪电，用它暂短的光辉为 Snake 和这个世界照亮了通向未来的道路，尽管转瞬即逝，他所有的信念和爱却在这一刻尽情的迸发出来，而永远被后世传颂......

在本作最具人气的人物评选中，雷电的人气竟然超过老蛇名列第一，我想这大概也应该是玩家对这个在历练和磨难中成张起来的战士的认可和支持吧！

雷电和 Rose 之间的故事三言两语恐怕难以尽述，雷电虽然有着抛却一切的觉悟，可是在他生

命的最后时刻，他还是呼喊着 Rose 的名字。直到游戏最后，雷电才从 Rose 口中知道了 Campell 的用心良苦，雷电是幸运的，因为他还有机会知晓这一切，而当雷电看到自己的孩子，我们知道，这个破烂不堪、几乎一无所有的战士，他曾经的努力在这里得到了报偿，雷电的新生开始了。

"忠义"——Ocelot

直到游戏的最后一段演示动画之前，"忠义"这个词汇和 N 面间谍 Ocelot 似乎根本就没有任何关系。熟悉这个系列的玩家我想都会因为三代中"山猫"颇具表演性的演出而对这个人物情有独钟。虽然作为战士，山猫恐怕永远不能达到 Big Boss 那样的程度，但是我觉得山猫是一个非常聪明的人，因为他最初就懂得"为什么而战"这个道理。这个问题也是一直以来 The Boss、Big Boss 以至于后来的 Grey Fox、Liquid、Solidus 和 Soild 都在探寻的问题。灰狐在临死之前告诉 Snake，"我们绝对不是政府的工具"，而 Big Boss 在 The Boss 的墓前独自涕零的时候才明白，作为一个战士"应该对自己忠诚"。山猫一直在为自己的信念而战，而这个信念就是"Big Boss"。

"无论在后世背负怎样的骂名也无所谓"，山猫用对自己近乎残酷的手段实现了 The Boss 曾经做到的忠义，幸运的是山猫消失在自己的信念之中，直到游戏的最后，山猫那个熟悉的"You are Pretty Good"动作上演，我才真正感觉到，那个狂浪不羁的山猫又回来了，只是可惜这已经是他最后的演出，但是同样精彩。

"救赎"——Hal & Naomi

似乎在所有科幻游戏或者影视中，这种拥有足以和世界匹敌智慧的精英分子都不得善终==|，Hal 家族"祖传"都是科学家，有时候我觉得"爱国者"集团其实大可不必非要克隆 Big Boss 这样的终级战士，克隆出 Hal 和 Naomi 这样的科学家才是最恐怖的……这两个人一个制造了威力无比的 Metal Gear，另一位发明出左右这个时代的纳米机器。在延绵不断的战争中，当两人逐渐明白了自己给这个世界带来的东西并非进步而是毁灭之后，一条救赎之路开始了。

在游戏的中断 Naomi 和 Hal 之间的感情让我觉得稍嫌唐突，但是作为唯一能够互相理解的两人，这种默契我想别人真的难以介入。虽然在游戏的后段，与 Vamp 决战之前 Naomi 和 Vamp 暧昧的动作让我始终不能理解，但是 Naomi 留给大家的"最后映像"却无可辩驳的告诉 Hal 她的感情是真实的。

当 Hal 和 Naomi 伸出手想要触碰屏幕对面的爱人，一道薄薄的液晶屏却将两人永远的阴阳相隔，只希望 Hal 和 Naomi 的泪水能够这道世间最短也是最长的距离，永远的融和在一起……

一直以来大家都有一个共识，就是 Hal 实际就是小岛在 Metal Gear 世界中的缩影，纵观整个 MGS 的故事，Hal 的感情生活确实非常坎坷，Hal 不是一个善于表露感情的人，即便他每一次都付出的非常真诚，却总不能得到美丽的结局……小岛这又是在暗示什么呢？（呵呵～作者已经开始 YY 了～）

"激情"——Meryl & Johnny

和合金装备 1 代中那个小女孩不同，现在的 Meryl 俨然已经成成长为一个可以独当一面的"大姐大"了，而万年恶搞男 Johnny 这次也终于咸鱼翻身，不仅露出了"超绝美形"的庐山真面目，更是在枪林弹雨中"趁人之危"，抱得美人归～不用说和前几作相比，就是和最初在中东作战时的 Johnny 相比，游戏最后桥段和 Meryl 死守中控制门口的 Johnny 也和前面判若两人。这段爱情演绎不知道小岛是不是受到了"加勒比海盗 3"片尾那段"终极浪漫"的婚姻影响，在原本已经十分严肃，甚至是悲壮的游戏结尾处，就这样迸发出了浪漫的爱情火花。就像 1 代中 Snake 说的那样——Love can bloom even in the battle field。尽管这一次 Meryl 的情人不再是 Snake 而是 Johnny……岁月无情啊！不知道老蛇看到这里，耐力槽会不会又要下降==|

"怀旧"——影子摩西

在 Metal Gear 4 发售之前我们就已经得知，这是一部总结性的作品，而事实上这部作品也确实做到了——向前作致敬、经典怀旧的桥段不胜枚举，对于每一个十年来一直跟随 Metal Gear 系列的玩家来说，这无疑是最为珍贵的感动。

重返"影子摩西"，这一章节的设定把所有玩家一下子拉回到十年前——暴风雪中的小岛、疯狂的 Liquid、年轻的 Solid 还有 Fox Houn 那些鲜活的精英战士们。小岛更变本加厉的在 Snake 的梦中加入了 PS 版的 mini 游戏片段，这种突破性的手法不得不叫人赞誉小岛的想象力和创造力。十年后的影子摩西已经物是人非，在一幕幕熟悉的场景前，伴随着那首委婉的"The best is yet to come"，Snake 的耳边又响起当年熟悉的 Codec，往事如烟，一些从这里开始，就让一切在这里结束吧！

我想所有经历过这个桥段的资深玩家都会由衷的感慨时间带给我们的感动，1998～2008，人间十年，这位英雄陪同着我们一起成长，而今天我们有幸一起完成他一生最后的冒险，作为玩家，我们是幸福的。

就像上面所说的，在整部作品中怀旧的场景很多，除了"影子摩西"这部分之外，EVA 的摩托车追逐战、美女与野兽部队的四个熟悉代号、甚至是最后心理螳螂几近恶搞的"友情客串"都会隐约看到前作的影子，而将怀旧情结推向最高潮的部分，当属游戏最后 Snake 和山猫的战斗。此刻的山猫依然以 Liquid Ocelot 的身份出现，游戏中穿插了很多精彩的特写视角，战斗分成四个部分，背景的音乐从一代更换到四代，甚至在战斗的第三节，当耳边响起"食蛇者"那熟悉旋律的时候，两人的体力槽也都变成三代的样式，小岛这种注重细节的一贯做法在这里表现的淋漓尽致。此时此刻，我已经无从形容心底的感受，眼前已然一片迷蒙……

Boss 战

合金装备系列一贯以精彩异常的 Boss 战著称，匪夷所思的"换手柄"大法到精彩纷呈的隧道追击；从连破 N 台 Ray 到和 Solidus 的剑术对决；从挫败 The End 的史上最强狙击战到两个 Boss 的终极 CQC 对决，每一代的 Boss 战都会有让所有观众惊艳的亮点，我个人觉得这作为一个系列来说，这几乎是不可想象的。

我觉得小岛是一个纯粹的游戏制作人，在所有厂商都在不遗余力追求利益的今天，"冷饭"、"抄袭"不堪枚举，太多的制作人失去了对于游戏本身的探求，而鼠目寸光的认为"只是由于硬件水平提升，游戏的素质就会自然的提高"。又有多少厂家，死守住一个所谓的"成功模式"，结果固步自封的自我毁灭。小岛又是幸运的，幸运的是他这样倔犟的制作信念依然得到了全世界的认可。在艺术和利益面前，小岛选择了艺术，但同时也得到了利益之神的垂青，我想这一切皆得益于小岛卓尔不群的天才和一丝不苟的工作态度，这种境界绝对不是那些急功近利、贪得无厌的人所能企及的。

合金装备系列的特点之一，就是每一作都会有一支强悍的离谱的特种部队作为 Snake 的对手，从 Fox Hound 到 Dead Cell，从 Cobra Uint 到本作的 Beauty & Beast，没有这些对手的衬托，Snake 的故事恐怕远没有这么精彩。而更为难得的是，在这些以对手身份出现的特种战士却因为鲜明的性格和强大的实力，为自己赢得了极高的人气，从冷艳致命的狙击之狼到略显变态的心理螳螂；从邪恶恐怖的 Vamp 到匪夷所思的 Fortune，从年迈搞笑的 The End 到年轻气盛的 Ocelot，小岛在 Boss 战的设计中确实显露了他非凡的游戏创意才能。不仅仅的一对一的单挑，与每一作合金装备的最终对决也都是所有玩家期待的亮点，而恰恰是这样一种看似重复的模式，却能屡屡被小岛赋予崭新的含义，除此之外，系列特有的追逐战、狙击战、追踪以及贯穿始终的隐匿作战将游戏的游戏性不断的推向高峰，我想这也就是合金装备为什么每一代都被称之为经典的原因所在。

再回来看看本作的 Boss 战，首先 Beauty & Beast 的登场是超级拉风的，早在游戏正式公布之前，我们就已经在宣传片中目睹了这些战士的风采。虽然本作的 Boss 战也同样的精彩过瘾，但是作为众人关注的 B&B 部队却表现一般，好在游戏中设计了 EVA 的追逐战以及驾驶 Rex 突击月光和大破 Ray 的精彩桥段，才使整个 Boss 战增色不少，B&B 的问题究竟在哪里？我想她们大约存在以下几个方面的问题。

性格缺失！

说到 B&B 战士的性格，我觉得就是三个字"没性格"。不知道是不是因为本作作为合金装备的总结篇，原本已经跑了多年龙套的所有角色都必须给够戏份而导致 Boss 的表现弱化。每个 Beauty 都以半癫狂的状态登场，被 Snake 彻底击败之后，又变成楚楚可怜的美女，当然最后还是无一例外的倒在麻醉针下==|，虽然比较符合 Beauty and Beast 这一名号，但是相比以往的 Boss，这些美女们的性格元素太过缺失，对于玩家来说，除去 Beast 外壳下攻击方式的不同，她们的"内核"几乎没有区别。不知道是不是小岛也意识到了这一点，于是每一段 Boss 战之后，Drebin 都会不失时机的蹦出来，和我大讲一番该位美女是多么的"苦大仇深"==|……这种"痛说革命家史"的做法非但没有起到应有的效果，反而让人觉得非常搞笑，就像 Snake 质问 Drebin 的那样，"你和我说这些干什么？！以为我会为此自责么？"不知道是不是小岛在自我嘲笑。

说到 Drebin 讲的故事，真是另类的让人后背发凉，小岛的"恶趣味"在这里也可见一斑，如果你能够顺畅的理解剧情的话，你就会明白为什么这些 Beauty 会变成如此疯狂的 Beast。

战斗重复？

用这句话来评判本作的 Boss 战我觉得虽然有些道理，但也略显苛刻。在对战四大 Beauty 的

战斗中，哭泣之狼一战被很多人批评为对 The End 狙击战画虎类犬的一次糟糕尝试，其实也并不尽然。

首先我们需要承认的一点就是三代中对阵 The End 的一战绝对是小岛灵光一现的神来之笔，这样的游戏创意和玩法恐怕是全无古人，这场战斗可以说将狙击战的真意发挥到极致，并如此生动的通过合金装备的系统展现出来，这样的高度恐怕是很难逾越的。再回来来看这场战斗，和雪狼的战斗同属狙击作战，在能见度几乎为零的视野中，"找到对手"应该是核心命题，所以在这里小岛引入了"风向"这个元素，这一点应该算得上是一个创新元素，另外，在这样的环境下不可避免的就会让人想到使用夜视，可是你逐渐就会发现，之前倒地的天堂骑兵的尸体都会作为扰乱判断的实体存在，以上这些，虽然不能超越三代中经典的狙击一战，但也有些特色。

相比之下，对于狂笑章鱼和愤怒渡鸦的战斗就显得平淡一些了，不过章鱼那近似变态的笑声还是给我留下了深刻的印象，而至于 Drebin 口中的那位 The Beast of the Beast——尖叫螳螂来说，完全是在向一代中的心理螳螂致敬，其实一旦掌握了方法，这只螳螂着实太过脆弱，无奈的是，相比之前和 The Sorrow 以及心理螳螂的对决，解决她方法太容易被发现了......

最终幻想！

能够驾驶合金装备我觉得是本作最大的特色之一，追随了十年，传说中的最强兵器也给轮上我们过过瘾了吧！幸运的是小岛似乎也听到了玩家心底的呼唤，自从 Rex 和 Ray 对决公布的那一刻起，所有 Fans 都无比的期盼着一场终级对决的到来！虽然没有了轨道炮（估计这玩意近战的时候也用不上......什么？霸王枪？==|），但 Rex 的实力依然骇人，巨型机关枪、激光刀以及追踪导弹已经足够威风，再加上霸道的"腿技"，冲出基地时，原本不可一世的月光统统像蚂蚁一样遭到秒杀，那种快感真是满足啊！不过也不免让人觉得，即便受到了灰狐的攻击导致雷达损坏，凭借这么牛 X 的机器，Liquid 仍然不敌 Solid，真是有点差劲啊～==|

和 Ray 的对决并不困难，别看 Rex 非常庞大，但是足够灵活，只要能够很好的把握系统冷却和蓄电的时间，战胜 Ray 还是比较容易的——量产机终于还是不行啊！哈哈哈～

随着 Ray 的倒地，Ocelot 还非常敬业的 Cos 了一下当年 Liquid 经典的"Fox...... DIE！"，完全没有心理准备的观众（比如说我）还真的被"忽悠"了一下，这该死的小岛，呵呵，But I like it！

其实按照系列一直以来的习惯，每一作的 Boss 战除了特种部队之外，最后的 Boss 战中都会有一台新形态的 Metal Gear 登场。本作虽然没有新型的 Metal Gear，但是能够驾驶着我们熟悉的 Rex 横冲直撞，这也算是一种补偿吧。

剧情

作为系列的总结篇，这部作品在诞生之前就已经受到了太多的关注。小岛在之前的游戏中给我们设计了太多的谜团，以至于我一直以为这些千头万绪、纷乱如麻的故事怎么可能在一集故事中交代清楚。甚至有 MGSFAN 更是抛出"哪怕这款游戏根本没有'玩'的成分，就冲着为了知道最后的剧

情，这款游戏也值得入手！”。如此的论调足见 Metal Gear 系列的剧情和游戏本身同样吸引着全世界的玩家。

爱国者的真面目、Snake 最终的宿命、Liquid 的野心、Foxdie 的秘密……一切谜团都将在本作中逐渐展开，小岛并没有吝惜笔墨，游戏中大段的"爆料"桥段看的人血脉分张，笔者在游戏中几次不由得发出"啊！原来是这样！"的感叹。EVA 的娓娓道来，Naomi 的最后遗言还有 BigBoss 深沉的教诲，将整个神秘的 Metal Gear 世界如抽丝剥茧般一层一层的展现在玩家面前。当然也有人提出游戏中的过场动画太多，影响了游戏的连贯性，其实我个人认为这是 Metal Gear 系列一贯的特色所在。其实早在 Metal Gear Soild 的初代作品登场时，当时国内的知名游戏杂志就对这款游戏有着样的评价："每个人死的时候似乎总有说不完的话。"我对此评价一直不以为然，如果 Wolf 没有那段最后的遗言，她的形象恐怕只会是一个冷酷的杀手，而绝对不会如此的丰满以至于很多人到现在依然记忆犹新；而心理螳螂直到生命最后的时刻，才让人由衷的感到这个看似"完全变态"的家伙其实还有人性的一面，让玩家在心底平添了一丝思忖。

小岛是个电影爱好者，这一点我想熟悉他和他作品的玩家一定不会陌生，所以在 Metal Gear 中，电影手法的运用随处可见。到底是在游戏中穿插了电影还是在电影中增添了游戏，我想这是个仁者见仁、智者见智的问题。而至于这些桥段是不是影响了游戏，我觉得对于一个 Metal Gear 这十年来的追随者来说，这些电影化的叙事和游戏同样重要。但是对于初次接触本作的玩家，恐怕就会被弄得一头雾水而无从了解了。就像有人说过的那样，Metal Gear 系列的故事，应该是游戏史上最长、最强的。是不是"最强"，我想可能会有人有所微词，但是似乎还没有一个系列能够用 10 年的时间来讲述一个故事（超级玛丽！？……用 N 年的时间来讲述公主被劫持，水管将挺身救美……==|），并且将这个故事如此完美的收尾。从这个角度上来讲，Metal Gear 4 的剧情是非常成功的。

游戏的最后桥段，系列一贯的"电话模式"再度出现，前几代最后的"黑屏电话"都是左轮作为主角，相比之前神秘诡异的气氛，这一次 Hal 和 Snake 的谈话要轻松很多。Snake 的戒烟确实大大出乎所有人的意料，熟悉 Snake 的玩家都知道这家伙是多么的嗜烟如命，从"影子摩西"到 Big Shell，再到本作，Snake 的烟瘾似乎越来越大。尤其是本作中，不知道是不是老迈的 Snake 确实需要香烟来镇定神经，似乎只要一有时间，Snake 就会掏出烟卷大吸特吸，即便到了最后的时刻，咳嗽不止的 Snake 还是掏出烟来，而最后 Snake 戒烟的举动却再次印证了本作最后 Bis Boss 所言的珍爱生命、享受生活的主旨。一个伟大的英雄，就在这样平淡的对话中为自己壮丽的一生落下帷幕，留给屏幕外玩家的，我想除了深深的思考之外，还有太多太多。

游戏模式

什么是游戏模式？一款游戏应该有怎样的游戏模式？我觉得这是一个游戏发展到今天，所有游戏制作者都值得深思和探讨的问题。我觉得所谓的游戏模式就是在一个游戏开发者通过软件技术创造的规则环境内，你所能想到的各种"玩法"。

上面这句话可能很难理解，举个例子来说，比如说新近发售的全平台游戏"GTA4"。游戏的制作者在这个平台上创建了"街道"、"汽车"、"枪战"等等这些基本的游戏元素，而在这些基本元素构建起来的 GTA 世界中，作者将这些基本元素揉合在一起，为我们提供了诸如飚车、枪战、跟踪、车

战、暗杀等等一些列构建在这些基本元素基础上的"玩法"，并且用非常抓人的情节将这些元素串联在一起，从而构成了一款非常出色的游戏。

把这个概念拓展到 Metal Gear 4，经过前面三代游戏的历练，Metal Gear 的系统已经相对比较成熟了，贯穿始终的"谍报"特质，二代引入的第一视角观察、三代特有的迷彩伪装系统和耐力槽设定等等都成为广受玩家认可的成功尝试。在本次的 Metal Gear 4 中，作者再一次强调了游戏的射击元素和枪械设定，MKII 的设定也为游戏平添了很多乐趣。虽然本作提供了时下非常流行的"肩扛视角模式"，但本作并非是一款强调射击的游戏，之前有人也说过这款游戏可以当成一款 FPS 游戏来玩，但我个人并不这样认为，最直接的——哪一款 FPS 游戏中的敌人会全关卡的无限制出现么？有人将 Metal Gear 4 和"使命召唤 4"相比较，我觉得着实没有实际意义，因为这根本就不是一个类型的游戏。就像但从"赛车"这个元素上来说，GTA4 别说和 GT 系列相比，就连最初 SS 水准的"梦游美国"恐怕也不能企及，那么我们难道就能说 GTA 的素质不及"梦游美国"么？这就是所谓的"道不同不相为谋"吧。

尽管本作一直以"无处可藏"作为宣传片的关键词，但是从游戏评价机制的设定中我们可以看出，游戏的最高评价仍然是 0 杀 0 发现，因此说这部游戏依然延续了系列一直以来"规避战斗"的主题，并且敌人不再只是一方，作为第三方角色出场的 Snake，需要躲开两方敌人的眼睛，当然你也开采用贿赂的办法增加其中一方对你的"好感度"，这些设定都非常有趣，使得游戏更加耐人寻味。

在 Metal Gear 4 的系统之下，小岛为我们提供了隐匿作战、追踪战、追逐战、狙击战当然还有匪夷所思的"心理战"以及最后的"铁拳"模式==|，游戏的要素可谓丰富。我个人觉得，在游戏理念不断发展的年代，战棋类的 SLG、单纯的 STG 等等类型之所以逐渐的没落，不可回避的原因之一就是"游戏模式"的单一。有再完美的系统，每关都是在重复的游戏，久而久之也会让玩家产生厌烦；挑剔的玩家需要在这些看似不变的系统之下不断的变化"玩法"才能保持热情；我想这也是为什么模式多变，可以综合诸多要素的 AVG 类游戏可以迅速得到发展的原因。

追求多变的玩法——小岛已经做到了！

Online

说到游戏模式，我想这次就没有理由不提到 Metal Gear 4 的 Online 模式，随着这一世代游戏的不断发展和网络是技术的日渐成熟，"网络"这一元素就像当年 FC 时代的"双打"模式一样，俨然成为一种游戏的标配。但究竟怎样利用网络这个元素，不同的厂商给出了不同的想法。从提供线上成绩排行到联机多人会战，从下载附加元素到双人合作通关，网络确实拉近了这个忙乱时代中玩家与玩家之间的距离，而我们也非常欣喜的看到，这一世代中游戏对于网络元素的应用正在不断的走向成熟。

这一次的 MGO 从设计模式上来说，还是充分利用了游戏中的"射击"这一元素，虽然从射击游戏这个层面上来说，MGO 的感觉恐怕远不能和"使命召唤"以及"彩虹 6 号"之类纯粹的射击游戏相提并论，但是游戏中处处洋溢的"MGS 风味"的新鲜要素以及"小岛流"的恶搞成分却是其他游戏中所不能感受到的。还以"使命召唤"和"彩虹 6 号"为例，这样的射击游戏中，其中的游戏模式无碍乎"自由对战"、"组对战"、"抢旗"、"护送"等等，而广大的射击游戏玩家似乎也早就已经认可了这样的游戏模式，其实作为厂家来说，技术上的难题恐怕都能够突破，而唯独这种创意层面上的进步因

为需要制作者把握住"转瞬即逝的灵感"，而很难达成。但是"创意"两个字到了小岛手下就会瞬间变得那样的活灵活现，就在各大射击游戏已经将 online 模式发挥到"无以复加"的地步时，小岛又突破性的提出了 Snake 模式，组对战游戏中历史性的出现了第三方角色！而这个角色正式本作的主角——Snake。我个人觉得，"Snake 夺取狗牌"这一设模式对是一次非常成功的尝试，在双方大打出手，你争我夺的时候，我们的英雄拿着麻醉枪，将已经拼杀的几近红眼的战士们挨个放翻，而后"拍"出狗牌悄悄离去，这种成就感绝对是一般游戏中难以体验到的。另外，游戏中对于队员语音声调的设定，枪械的设定，当然还有万恶的杂志和迷惑敌人用纸箱以及油桶，这些都是小岛派风格的真实体现。

我个人以为，在射击游戏横行的这一世代游戏中，MGO 实现了一次突破性的尝试，当然这一切都是架构在小岛超凡想象力的基础上的。作为一款非射击游戏，作者仅仅是将游戏中的设计部分提取出来制作成一个 Online 模式，这本身就是一种大胆的创意。当然，游戏中因为融合了 Metal Gear 系列一贯的风格化元素，使它成为一款非常"另类"的 Online 射击游戏，如果你能够熟悉 MGO 的系统，找到一起游戏的伙伴，相信你会在这里找到无穷的乐趣。

结语

写到这里，键盘上已经落罗列了万字有余，尽管如此依然不能尽述这款游戏带给我的感动。鉴于文化区之前已经有过一篇比较完整的 MGS 评测，本篇做了较大规模的删节，侧重了对于游戏人物和故事的评价，算作是文化区 MGS 评测的第二弹吧！由于笔者水平有限，言语偏颇之处，还请各位海涵。

以上，感谢！

命 2008.6.26 于北京

《EVA》中若干迷题的补完

鬼鬼的刀刀

前言

首先要说明的是，《EVA》的第二部新剧场版《破》将于 6 月 27 日上映，相信最近人气已经旺到极致，但现在还是有不少朋友对之前已放映的《EVA》剧集存在诸多疑问，而以这种状态去观看新剧场版就会更加地一头雾水；因此我们整理出几条《EVA》世界观中最大的谜题并对其进行解惑，希望能帮助大家更好的理解《EVA》。其次得承认的是，我们只不过是把《EVA》那浩瀚的谜题海洋中的一小杯水给澄清淡化了而已，甚至我们很多观点在之前就已经被各路祖、尊、佛、神们研究出来了；全球的《EVA》FANS 太多了，观点难免撞车，若真被我们说中，还望大家海涵。

最后须澄清的是，我们这篇文章，都是以实际剧情与人物对话为基础，再进行推断思考出来的结果；而不考虑动画剧集以外的因素。《EVA》的 TV 版动画在后期由于经费紧张，制作方有很多偷工减料、草草了事的行为，致使本来就模糊不清的系列谜题更加扑朔迷离；有很多朋友觉得这剧情到后来本身就是胡来的，所以就没必要进行研究了；我们则认为其实在混乱假象之后还是有真实剧情的，同时也对之前那种看法持保留意见。

谨以此文，献给所有沉醉在《EVA》世界里的美好心灵的拥有者们！

专有名词的简写

EOE：第二部剧场版《The End of Evangelion》的简写。其中又分为两话《Air》与《真心为你》，作为新的第 25 和 26 话。

朗枪：朗基努斯长枪（也译成"隆基努斯之枪"）的简写。

ATF：Absolute Terror Field 的简写，意为"绝对不可入侵的领域"，通常也被称作 AT 力场，与之对应的有反 AT 力场。

[零]

带有宗教色彩的人物、名词的定义

众所周知，《EVA》的世界里存在着许许多多充满了宗教色彩的设定。比如神、亚当、使徒、朗枪，甚至是犹太教中的莉莉斯。然而就像制作方也一再强调的是，宗教在《EVA》中只是一种表现形式，《EVA》并不致力于阐释宗教思想，更不严格遵循于世界上现有的一种或几种宗教设定。《EVA》一直都只是利用宗教来表达制作方想表达的东西。

事实上我们所看到的《EVA》中的宗教，已很难说它是天主教、犹太教或是别的什么教。即便《EVA》的研究在粉丝群中进行了十几年之久，至今也没有一种说法能够证明《EVA》究竟惟一依照于某个宗教的某个背景，官方更是对这个问题绝口不提。我们更多看到的是，庵野君天马行空地把他想引入的任何一种宗教的任何一个设定直接拿来，从而造就了《EVA》这样一个混合体。

所以，对于《EVA》中宗教设定，我们在战略上要藐视它，而战术上却要重视它。战略上藐视它是指，不到万不得已的时候，一切从剧情出发，用台词说话。而一旦从剧情已无法推出任何有效结

论，而该问题又明显满足某个宗教的某个典故，则可以认为制作方在此处确实引入了这个设定，即以此再作为我们分析的依据。

于是在此第零篇，我们姑且放下《EVA》中的种种谜题，单单阐述一下本文对于《EVA》中宗教的态度，并将笔者总结出的一个宗教设定的最小集合示与读者。

零篇小结笔记

使徒：狭义上（也是通常情况下）是指诞生自亚当的生命体。也就是动画中被 EVA 机体摧毁的敌人，总共 15 名。广义上（非通常情况）是指亚当、莉莉斯以及所有诞生自亚当或莉莉斯的生命体（包括人类，全体人类作为第 18 使徒），共 18 名。

神：同时具有生命之果和智慧之果的生物，不为惟一体；但是需要明确的是，拥有了生命之果只是代表不会自然死亡，但是遇到外力致死是依然成立的（使徒是可以被 EVA 击杀的）；拥有了智慧之果，照样会有笨蛋的出现（人类拥有智慧之果......下半句大家知道我要说啥的）。

死海文书：现实中的死海文书是分布在死海周围一些残破不全、经过遗失后剩余的经卷，而《EVA》里的死海文书则正是现实中那些已经遗失的部分，可以说是完全的杜撰物。

生命之树：《EVA》世界里第一个生命体，无性，由生命之树诞生了其他生物，随着那些生物的诞生，生命之树逐渐枯萎，最终凝结成一杆能自由伸缩的红色长矛，被命名为朗基努斯长枪。这也解释了为何朗枪能贯穿所有的 AT 力场——最原初的、祖宗级别的生命体，自然能够盖过由它衍生出来的生命体，更别说是由后来的生命体衍生出的 AT 力场了。

AT 力场：世间所有生物都拥有的一种外膜，亦称心之壁；主要作用是维持单体生命的固态外形。人类和其他生物的 AT 立场较弱，使徒的 AT 力场比较强大，可以具象为肉眼可见的橘黄色膜片。

[壹]
第二次冲击的真相

第二次冲击作为《EVA》世界中的核心谜题之一，一直以来就鲜有能使人完全信服的答案。关于第二次冲击的原因以及过程之所以众说纷纭，其实主要原因还是在于剧中给出的线索太少。首先剧中角色中知晓内幕者已经寥寥，且这类角色对于那段历史又都是讳莫如深，一旦提及还满嘴全是晦涩的隐语，让人听了一头雾水，无从揣测。且又有对于真相苦苦追寻却不得道者，还时不时有意无意地放出些许烟雾弹，让观众雾水之中更多费解。惟一来自事发现场的真实材料还是一段视角固定、声音混杂、长度仅几分钟的 DV 视频，而且里面惟一有价值的仅仅是几个研究人员在意外发生前后关于实验的一些对话。于是我们看到，单是关于南极地下发现的巨大生命体真实身分，就已经是说亚当者有之，说莉莉斯者有之，说亚当与莉莉斯合体者有之，说莉莉斯跑过来找亚当者有之......

笔者认为，欲理清第二次冲击的始末，在尽可能的依靠剧情的前提下，有两处线索必须被仔细考察。其一为上文所述的那段 DV 视频，其二为 EOE 中的葛城美里。DV 视频中的对话有利于帮助

我们理清第二次冲击的过程，而 EOE 中的葛城美里，动画中明显是要将她刻画成一个“已明真相者”，那么她临死前与真嗣的对话则可以揭示第二次冲击的诱因。这里结合前文的研究成果，特开此关于第二次冲击的 Q&A，望对观者理清这个谜题有所帮助。

Q：第二次冲击的表象是如何的？
A：所谓的第二次冲击的表象，在上文提到的来自第一部剧场版《Death and Rebirth》一开始的 DV 视频里，就有很直观的记录：在南极的实验研究中心，原本平静的房间外突然出现一个光之巨人，并引发了大爆炸，巨人展开了四之光翼，然后这一切被漂流在救生舱里的葛城美里所看到。

Q：光之巨人是谁？
A：亚当。可以直接从葛城美里在 EOE 中的台词得知。而且结合动画的设定来看，与“东京地下存在着黑之月，沉睡着莉莉斯”对应的，“南极地下存在着白之月，沉睡着亚当”这样一个对偶设定是成立的。由此也可以得出，莉莉斯其实从一开始就沉睡于第三新东京市地下的黑之月中。

Q：当时在用亚当做什么实验？
A：在亚当被发现之后，研究人员对亚当的动力来源产生了兴趣。而当时只有葛城博士的 S2 理论才能解释这种动力来源，于是他们决定按照 S2 理论进行实验。具体是什么实验呢？根据 DV 中的对话，冲击当天进行的是“测试那个力场的自我意识信号”的实验。这个实验的具体手段我们不得而知，毕竟是剧中架空的一些科学理论，但可以确定的是这个实验要用到朗枪。

Q：为何会产生爆炸？
A：根据剧场版《Death》中一开始的那段录像中的对话：“长枪现在是什么情况？”“还是刚从死海打捞上来的样子。”“快拔出来！”我们可以推测出，朗枪是从死海里捞出来的，而葛城科考队在南极将朗枪插入了亚当的身体；而此后由于某些意外产生了巨大能量的突然释放，也就形成了爆炸。上述“某些意外”，在动画中一直都没有很明确的资料，也无从推论，我们只能提供比较主流的两种猜测，但由于该推测并无剧情依据，所以望读者自行斟酌。猜测一，人类身上带有不完整的莉莉丝基因，通过朗枪这个桥梁，与亚当的基因相接触，同时引发了智慧之果与生命之果的碰触，这就引发了神的力量，超大量的能量瞬间释放，造成了大爆炸。猜测二，碇元渡在 Seele 的指使下提前离开了南极，因为
他们知道在日后会发生什么，碇元渡本人亲自设定了类似定时炸弹一般的机关，致使亚当的能量在他离开后突然释放。

Q：第二次冲击背后有无黑幕？
A：问得好！而且答案是绝对有。我们可以根据葛城美里的一句台词推知（此时的美里已经是上文提到的“知情者”，故而她的话可以认为即是真相）：“15 年前的第二次冲击也是人类自己所安排的，但那时是为了在其它使徒觉醒前透过将亚当还原成卵的手段，才能将伤害减到最低的。”其实很大程度上，第二次冲击就在这一句话里了。第一，第二次冲击是人类自己安排的。这里葛城美里用了“人类”这个字眼，又给分析带来了困难。但是结合 DV 中的内容，可以推断，葛城考察队并不是元凶主谋（最后都挂了），惟一可能的元凶就是第二次冲击前一天调回碇元渡的 Seele！Seele 知道第二天的实验要出事，而派葛城考察队去南极的也正是 Seele，所以可以说这事情就是 Seele 一手策划的。第二，Seele 这样做的目的，是要将亚当还原成卵。根据剧情，亚当产生爆炸，实际上可以理解为一种能量释放的形式，失去了能量但还保有生命的亚当只能回归到最初级的胚胎形态。第三，将亚当还原成卵，目的是“使伤害减到最低”。这里上文有过分析，实际上是要将亚当胚胎化，

以增大使徒找到亚当并完成融合的难度。因为万一使徒找到亚当，就势必会与之融合，如此使徒版的补完计划就会成功，而全体人类被作为祭品而彻底消亡。为了阻止使徒找到亚当，就需要将亚当缩小化，然后由人类保密藏起来。

"壹"篇小结笔记

第二次冲击，是由 Seele 根据死海文书而一手炮制的人间大灾难，但是在 Seele 看来，这不仅不是一个危险的举动，反而还是一个有功的紧急避险措施。目的是为了在使徒之前先找到亚当并且雪藏起来，但是负面作用是导致了意外的大爆炸，使冰川融化，全球海平面暴涨，洪水海啸肆虐，直接导致了全球一半的人口死亡。

Seele 对于第二次冲击的始末是了然于心的，它完全按照死海文书上所记载的步骤进行操作，并且直接制定、操纵了第二次冲击，对于所产生的后果也完全清楚，对此它必须负全部责任。

[贰]
人类补完计划的实情

这算是《EVA》世界里另外一个最核心的谜题，因为这个计划由两条线索在进行，这两条线不仅本身就复杂，并且线索上的势力还互相拆台，使得原本就很难理解的概念变得更加迷糊，那么接下来我们就细细的整理一下。

人类补完计划，分别由 Seele 和碇元渡这两条线在进行，并且在进行过程中有互相交叉、冲突的地方，比如说在对初号机的利用上，Seele 之前并未打算将初号机作为最后处刑的对象，之所以最后不得不使用初号机，是因为在失去了原版朗枪的情况下已无法使用莉莉斯实施处刑，所以只能使用莉莉斯的"惟一分身"初号机。而另一方面，初号机是否能成神对于碇元渡来说是至关重要的。于是在这个问题上双方就有了必然的冲突。

那么我们首先来看 Seele 这方面。之前已经提到，Seele 的人类补完计划是以死海文书为剧本来执行的，那么那上面上究竟记载了些什么东西呢？与其说是记载，不如说是记载+预言；所有关于使徒、亚当、莉莉丝、人类的来源以及未来，都能够在死海文书上找到。死海文书的预言部分，总体来说还算是靠谱的，毕竟上面说到了使徒的入侵，并且单从结果上来讲，第三次冲击的发生也被其言中（注：这里不讨论可能产生的时空悖论的问题，即 Seele 不作为的话是不是就不会有第三次冲击的发生）。

然后结合 Seele 这个团体本身的意志来看，Seele 这个词语有一个非常精妙的翻译，叫做"全灵"，也可以理解为"灵魂"的意思，在《EVA》的世界里则是人类补完委员会，成员共计 12 名，再加上碇元渡则一共 13 人，中心人物是基路议长，除碇元渡以外，其余成员实际身分皆不明；该组织的实际地位与权力都高于联合国，幕后操纵力强，能够直接调用国际储备，只要内部达成一致，就无需再向外界征求意见。这么说起来感觉像是《合金装备》里的爱国者组织......反正都是日本人 ACG 里的概念，也不知道是谁山寨了谁。Seele 在很久以前就已经成立，在漫长的历史进程中，老人们

开始对自己所属的人类产生蔑视情绪，在学习圣经得知人类是带着原罪出生后，这种情绪就更加强烈，为此他们尝试人类的进一步进化，却苦于没有正确的引导与方案，此计划暂时搁浅。而这，就是 Seele 本身的意志；任何组织一旦有了这种意志，它就会疯狂地搜集能够佐证、引导、传播它的意志的教科书，然后根据这个教科书去照本宣科。没错，在 Seele 看来，死海文书就是再好不过的教科书。

死海文书之所以能被 Seele 升格为纲领性文件，就是因为它那后半部分的预言，什么人类将被补完，集体回归莉莉丝，之后就可以统一为一体，产生新的进化生命体云云。这种看似进化人类、实则灭亡地球论调，正好与 Seele 的老人们的想法不谋而合，并且在上个世纪末那个末世论横行的年代，死海文书对 Seele 那帮冥顽不化的老头们来说简直就是救命稻草，他们总算找到一处能使自己心安理得的避难所。在此之后，Seele 忙不迭地制定人类补完计划，紧接着又人为地制造了第二次冲击，之后一边不惜巨资成立 Nerv 及其配套设施（包括 EVA 零号机到五号机），一边催促碇元渡赶紧照他们的要求进行计划的操作，他们就等着坐享其成，等着变成 LCL，这就是他们所期盼的人类美好补完结局。

以上是从 Seele 的主观意图上来分析的，但在客观上，我们必须一分为二的来看待 Seele。在之前"壹"篇里提到过，第 2 次冲击是 Seele 人为的，但在当时它是拯救了全人类的。如果它不通过发动第 2 次冲击来使亚当胚胎化并且捕捉之，那么亚当就有被使徒抢去先一步进行补完的可能，假如使徒补完成功，全人类就要面对被当做祭品的命运，人类全灭；然而通过第 2 次冲击，Seele 付出了损失了全球一半的人口的代价，却保护住了剩余的人类，同时将亚当雪藏，让使徒无从寻找，使徒暂时也就发动不了补完，剩余的人类得以幸存。而且后来 Seele 指挥 Nerv 不断击杀使徒，在一定意义上也起到了保护人类的正面作用。

在客观上，Seele 的分水岭就是渚薰的死，渚薰死亡后，3 到 17 号使徒全员灭亡，人类已经失去了补完上的对手，也就不必担心会被当做祭品而全灭。但是此时 Seele 依然坚定不移的执行着自己的人类补完计划，而这么做却会使全球人类灭亡，Seele 很清楚这一点，所以在此时，Seele 等于说是从使徒手里拿过接力棒，正式开始蔑视人类现有的生命，在道义上已经彻底的蜕变为一个邪教组织。

接下去我们需要讨论 Seele 在人类补完计划的实际操作层面上问题。但在此之前，必须说明使徒那方的补完计划里的一些必要知识，所以我们整理出若干问题，也以 Q&A 的形式详列出来，以供大家参考。

Q：所谓的"生命之果"与"智慧之果"分别指什么？
A：我们知道，使徒吃了生命之果，人类吃了智慧之果。生命之果指的是作为单一个体所具有的强大肉体和完整的灵魂，不会老死病死（但是可以被杀死）。智慧之果指的是科技力量，即人类创造出的高度发达的科技文明。另，智慧之果跟灵魂没有关系。

Q：使徒有没有灵魂？
A：这是一个原则性的问题，这个问题直接决定了下文分析正确与否，因此这里有必要论证一下。我们知道，ATF=心之壁，即有灵魂才能有的东西。（《EVA》需要驾驶员作为"灵魂"才能制造 ATF 也证明了这一点）使徒拥有强大、完整的 ATF，那么就证明了使徒拥有强大完整的灵魂。

Q：使徒与人类分别拥有的是谁的灵魂？
A：使徒拥有的是亚当的灵魂，理解为等价于亚当灵魂的亚当后代的灵魂也未尝不可。我们知道，薰拥有的是亚当的灵魂（能够跟二号机同步），且薰是使徒，这个使徒可以认为具有普遍意义，所以使徒都拥有亚当的灵魂。单个人类拥有的是部分莉莉丝的灵魂。全体人类的灵魂加起来等价于一个莉莉斯的灵魂（也可认为是莉莉斯后代的灵魂，就像使徒的灵魂是亚当后代的灵魂一样）。

Q：人类的补完计划在宏观上是什么样的？
A：首先我们注意 Seele 在剧中的表现可以知道，Seele 从宗教角度认为莉莉斯和人类是有罪的（偷吃智慧之果之罪），所以上帝派出亚当和使徒，目的是通过发动第三次冲击来毁灭人类。于是使徒方面的补完计划就是要回归先祖亚当，让亚当拥有灵魂，然后完成对莉莉斯以及人类的惩罚。然后又注意到，Seele 也不只一次的提到人类要自行赎罪，而非被动的等待来自使徒与亚当的惩罚，并且认为这样才有可能回到最开始在伊甸园中的状态，于是才有了所谓的"人类补完计划"。Seele 一手制定的人类补完计划，主要就是要通过一个处刑仪式（EOE 中发生在初号机身上的那个仪式）来赎罪，之后全体人类回归先祖莉莉斯。这也是为什么 Seele 一直说"不是靠亚当和使徒" 来发动冲击。这里的回归，指的是全体人类的灵魂回归莉莉斯，而肉体全部化作 LCL。与之对应的，使徒的补完就是回归先祖亚当。

Q：既然使徒的目的是要跟亚当融合，为何有的使徒找到了 Nerv（下面的莉莉斯），有的找到了亚当（运送过程中）呢？
A：首先，我们不认可"Seele 掌握着所有使徒"这种阴谋论。那么就必须假设使徒有着某种自动寻找亚当（不排除包括寻找莉莉斯）的能力。然后我们知道，亚当已经被人类还原成胚胎，常识上来讲这么小了也应该是更难找了，所以使徒找亚当应该是难度很大的；但这并不意味着使徒就找不到或者放弃寻找亚当了；亚当在海洋运送过程中曾被使徒发现，使徒还与二号机进行了一场恶战。既然找亚当已经不那么容易，而使徒又知道莉莉斯在 Nerv 地下，那先找到莉莉斯将其消灭或者夺走，让人类失去回归的机会，这也可以让使徒在补完权的争夺战中抢到先手。因此，只要能够得到，不论是莉莉丝还是亚当，使徒都会抢夺过去。

Q：为何薰见到了莉莉斯却没有抢夺？
A：很明显薰在跟真嗣的接触中对人类产生了感情，所以最后选择了牺牲自己，这一点也是制作方要表达且表达的很明确了的东西。另外很明显薰也是被制作方作为正面角色刻画的。

Q：有着亚当灵魂的薰能同步二号机，那么"使徒都拥有亚当的灵魂"与"能跟二号机同步"之间有什么关系？
A：无必然关系。理论上说，零号机、二号机都是复制亚当而造，所以薰拥有亚当的灵魂能够与"自己"的肉体同步。但不要忽视了 EVA 驾驶员的存在，正是驾驶员作为 EVA 灵魂，才使得使徒无法像操纵自己身体一样与 EVA 同步。至于为什么薰做到了，薰自己的话正好印证了我们前面的解释："只要没有灵魂的话，我们就能进行同化。而这台贰号机的灵魂，现在正自我封闭起来。"这就是为何其他使徒不能（或者说没有）与二号机同步的原因。

在普及了以上的知识后，我们才可以开始真正讨论 Seele 的实际操作层面中的谜题疑问，下面依然会采取 Q&A 的形式，将这些问题罗列出来。
Q：Seele 的在人类补完计划上的具体细节是怎么样的呢？
A：我们知道，Seele 一手策划了补完计划，对补完的每一个细节都了如指掌，那么当我们推测

“补完所需道具”、“补完仪式的过程”等一系列问题时，Seele 的计划和在补完过程中的反应就是最好的材料。这些困扰了观众十几年的问题，在 Seele 眼里，那就不叫问题。这里我们所说的“原计划”，是指发觉碇元渡叛变之前的计划。首先要说明，Seele 的原计划是薰+莉莉斯+朗枪这种说法并不准确。因为薰是使徒，他发动补完就等于使徒发动补完，等于人类灭亡。而且他的灵魂是亚当的灵魂，理应回归亚当的身体，而在回归之前，莉莉斯的身体对他是无实际意义的（Seele 派薰去 Nerv 的目的下文另述）。这里要说的是，我只是说薰+莉莉斯+朗枪的说法不准确，因为真正用到的是薰的“自主意识”，也是用来造傀儡系统的那个东西。小结一下，Seele 在发觉碇元渡叛变前的计划应该是：莉莉斯+朗枪+搭载了薰制傀儡系统的量产机+薰的自主意识。朗枪用来插在莉莉斯身上形成逆生树，量产机在搭载了编好程序的傀儡系统的控制下执行仪式并最后作为祭品自插（关于为何使用量产机作为祭品下文另述），薰的自主意识被用来主导整个补完过程。以上也就是我们分析出的补完用全部道具，缺一可不可尚无定论。

Q：上文提到的自主意识是指什么？

A：之前众多的 EVA 研究者也肯定了自主意识是不从属于灵魂或者肉体的的存在。这里的自主意识通常指后天的一些知识、经验、经历、记忆等等。尽管自主意识与肉体或灵魂不是完全的从属关系，却不能否定自主意识需要依托于肉体与灵魂而存在，就像人有了生命才有可能产生知识、经验等等。在 EOE 中我们看到，补完的过程是由真嗣的自主意识主导的，而丽也是凭借自主意识，违背了碇元渡的要求，转而投向了真嗣。另外，薰的自主意识也被用来制作傀儡系统，剧中也透露过，使用傀儡系统并非是使 EVA 具有灵魂，而只是用自主意识来模拟控制罢了。

Q：为何使用量产机作为祭品？

A：在 EOE 的补完中我们看到，最后量产机全部用手中的山寨朗枪刺入自己的核。其行为可以理解成自插献祭。那么为何要用量产机来作为祭品呢？这里我们只能给出一个推测：人类的罪恶在于拥有了智慧之果，那么为赎此罪，最好的祭品应该是智慧之果才对。但智慧之果宏观上来讲实际上就是人类所取得的科技成就，微观上来讲则是存在于每个人脑中的“智慧”。不论宏观和微观都如此抽象的东西要拿来做祭品，惟一的形式就是用一个最能够体现“智慧”这种东西的客观实在。那么我们认为由人类智慧所仿造出的“生命之果”即搭载在量产机上的 S2 机关实在是个不错的选择。

Q：Seele 的变更计划是什么呢？

A：在 Seele 察觉到碇元渡叛变之后，马上变更了计划。

（1）因为朗枪被丢，只能使用山寨版朗枪。至于最后初号机召回了月球轨道上的朗枪，则在 Seele 的意料之外，不过并不产生什么实际影响。

（2）朗枪被丢又导致无法直接使用莉莉斯，于是退之使用莉莉斯的惟一分身初号机进行补完（见 EOE 中的台词）。关于这一点的原因，我们也考虑了很久，后来采用了《The Red Cross Book》解谜书上的说法：这种长枪（山寨版朗枪）无法与莉莉丝执行补完计划，但仍拥有与原长枪同等的破坏力。

（3）因为碇元渡隐瞒了 11 使徒的入侵，导致 Nerv 的计划比 Seele 的要快，因此 Seele 只好派出薰去攻击 Nerv 牵制碇元渡的计划。但派出薰的目的绝不是让其发动补完，所以才“欺骗”薰说 Nerv 地下钉着的是亚当，因为让薰去攻击 Nerv，势必重创 Nerv，夺回时间主动权，又不会真的引发冲击。退一万步讲，就算真的薰超额完成任务，不但灭了 Nerv，还找到了亚当发动冲击，那对 Seele 来说，结果无非与碇元渡个人的计划成功是等价的——都意味着 Seele 自身的失败。Seele 在碇元渡计划提前的情况下走出这步险棋，也实属无奈之举。

（4）最后派出的量产机数量也不够，按他们的话说“虽然数量略显不足，但也只好如此了”（见

EOE），说明最后的行动也略显仓促。

（5）最后初号机中坐着驾驶员真嗣，这也是 Seele 所不愿意看到的。因为 Seele 之前在清洗 Nerv 的时候已经下达过命令，见到驾驶员可以直接剿灭。可见 Seele 原计划中并不是想用"坐着真嗣"的初号机来发动补完。真嗣之所以安全登上初号机，正是美里拼命保护甚至最后牺牲的结果。不过既然真嗣最后还是成功坐上了初号机，那 Seele 也只好将就着使用"初号机驾驶员残缺的自我"进行补完。但笔者这里推测，量产机中的傀儡系统应该对真嗣的作用构成一定的影响。

Q：那 EOE 中最后发生的补完过程岂不是跟 Seele 的计划差别很大？

A：差别很大，不论是形式上（指大号绫波的出现）还是结果上（补完失败）。严格来讲，EOE 中的补完过程实际上是融合了 Seele 的计划、碇元渡的计划、以及意外情况三方面因素的复杂过程。

说完了 Seele，我们再回头来理论一下碇元渡这方面。虽然他也不是什么好人，相比较而言，却比 Seele 要有人情味儿得多，下面让我们仔细来看一下他的真实目的与计划。

纵观整部动画，碇元渡的一生只在乎一个人，那就是他的媳妇碇唯。碇元渡原本姓六分仪，后来为了追老婆连姓都改了，当然也有说法是为了向 Seele 靠拢，这都无所谓，总之是姓了媳妇的姓。后来到了 Nerv 被 Seele 攻击，碇元渡不得不急忙进行他自己的补完计划，在去最终教条之前，他把指挥权交给了冬月，冬月就问他是不是要去找媳妇了，碇元渡一口答应。这些明显表示出碇元渡的补完计划的真实目的，就是为了再与碇唯相会。碇元渡的计划，其核心宗旨是要与妻子唯相见。当然这是非常笼统的说法，按照碇元渡的性格，计划搞了这么大，很明显这个相见不是牛郎织女似的，而是一种更为高端也更为贪婪的形式。下面来具体分析一下。

①碇元渡自己本来就是有野心的，他不赞同 Seele 的赎罪式补完，而坚信人类可以直接成神，所以一直主张"人工成神之道"。

②唯的事故，不论唯是不是故意的，也不论碇元渡之前是否知晓，客观上确实让碇元渡更为坚定了推行自己计划的想法。即让唯神化，之后自己神化，他们二人（二神）以同样的神的身分相会。

③Seele 的计划与碇元渡的计划实际上是有一部分交集的，即消灭所有使徒（使徒要来找亚当，他也需要亚当）。这也是碇元渡能够跟 Seele 合作那么久的原因。

④碇元渡在初号机对十四使徒上这一点上与 Seele 产生了分歧。初号机攫取了十四使徒的 S2 机关，成为了神。这是 Seele 所惧怕看到的，因为这种行为在 Seele 看来实际上是更大的罪恶。而初号机成神却正是碇元渡想要的，他想要唯成神。

⑤在对待朗枪的态度上，碇元渡也与 Seele 持截然相反的态度。朗枪是化作生命之树的道具，是赎罪仪式中的核心物件。而碇元渡不要赎罪，所以朗枪绝对不是碇元渡希望看到的东西，最好能丢的越远越好。于是他趁鸟使徒来袭之时，以近乎拙劣的理由命令零号机用朗枪攻击鸟使徒。这也让 Seele 方面十分震怒，同时对碇元渡彻底失去了信心。

⑥初号机成神之后，碇元渡需要的是自己成神。但是碇元渡很明显不可能像初号机那样获得 S2 机关，惟一可行的办法就是利用手中的亚当胚胎。并且使用丽，将他带往莉莉斯的身体。届时，亚当的身体加莉莉斯的身体等于神，同时加碇元渡自己的灵魂与自我意识，这就是他最终的目的。

看到这里，相信很多读者朋友已经彻底明了了：碇元渡的做法是在拥有了都受自己控制的亚当与莉莉丝后，与之融合，同时获得生命之果与智慧之果，成为神，这样就与碇唯（初号机）成为同等神格的存在；在这之后，他就可以与媳妇再度相会，接下来他们是想去过小日子、还是再在一起融

合成新的神，都随他的便了，反正碇唯也听他的。

其实发展到这里为止都没什么负面问题，但是比较让人担心的是，万一碇元渡成功了，他会如何收尾、如何对待其他人？首先 Seele 是肯定要被他剿灭的，那是对他最大的威胁，当然零号机、贰号机之类的也肯定要毁掉；其次是普通人，碇元渡最有可能的做法是当上这个世界的领导者，他已经是神了嘛，碇唯自然成为皇后，然后就是千秋万代，一统江湖。但是这些其实都是黄粱美梦，最后故事的发展并没遂了碇元渡的心愿，原因只有一个，绫波的背叛。

碇元渡当时的做法很明确，自己已经和亚当处于半融合状态，接着自己与绫波融合，绫波带着他再与莉莉丝融合，哦也，大功告成！但是进行到要与绫波融合的时候，绫波把碇元渡手中的亚当吸取掉后，将碇元渡的手排斥了出去，自己飞空与莉莉丝融合去了，丢下了碇元渡在原地发呆。究其原因，是绫波拥有了自我意识，她想按自己的想法去做，她想去找正在惨叫的碇真嗣，她不想成为碇元渡的玩偶；这是碇元渡最大的悲哀，无论绫波再怎么克隆碇唯，终究不是本人，终究会在最后舍弃他。眼看自己失败，既然找媳妇重逢不成，就又想起了自己的儿子，又觉得对不起儿子，最后在被补完的时候，他选择了自己被初号机吃掉的意向，而那时初号机正代表着碇真嗣；而那个恐怖的意向表达的则是碇元
渡对儿子的歉疚与后悔，唉，悲剧父子......

说完了 Seele 与碇元渡这两条线，我们下面要讨论一下，实际所发生的第三次冲击——人类补完计划，到底是一幅如何的景状：
在实际的剧情中，碇元渡计划的实际效果只是造就了一个即拥有神格又拥有人格的大号绫波（拥有亚当与莉莉斯的身体以及莉莉斯的灵魂相当于神格，拥有丽的自主意识相当于人格），且该大号绫波不听命于碇元渡而去投奔真嗣（此为意外）。这一点亦在 Seele 的计划之外。这样，Seele 的计划被这样一个神人绫波插手，形式上就很不相同了。且补完亦没有"完全"顺应 Seele 的目的，结果上 Seele 的计划也失败了（真嗣和明日香依然以个体的形式存活了下来）。在大号绫波浮上地面之后，立刻同化了量产机（量产机生出了绫波的头，且二号机的头也变成了绫波的样子说明二号机也被同化了），这可以
理解为原版莉莉斯和亚当结合之后产生的神所拥有的"神力"。同化的作用根据笔者之前的推测，应该是同化前量产机里面的傀儡系统对真嗣的意识也有一定的"同化作用"，以保证 Seele 计划的补完成功，但被同化之后，这个影响消失，真嗣可以完全凭借自己的意愿来主导补完。而一开始补完的过程似乎也与 Seele 料想的没什么偏差，由于真嗣的厌世导致人类全部化为 LCL，灵魂被回收到莉莉斯之卵黑之月中。但结果还是不一样了，要是没有大号绫波的帮助，真嗣也许早已失去了自我，而正是绫波的循循善诱，真嗣最后还是认清了现实，不愿浸*在虚幻的欢乐中，而是回到了虽然会彼此伤害，但是却无比真实的现实世界。

经过上面的分析，可以总结一下补完需要的具体条件和道具了；我们分成人类和使徒两方面来说。
①人类的补完，首先需要莉莉斯的身体或者是莉莉斯的复制体（初号机），还需要朗枪或者是山寨朗枪。到底用哪个取决于手中有没有原版的朗枪。有原版朗枪则可以使用莉莉斯的身体（推测初号机也可以），无原版朗枪则只能使用山寨朗枪加初号机。之后需要量产机作为祭品参与补完的仪式，并在仪式中献出自己的生命（S2 机关）。当然，最后还有一样道具，就是全体人类。
②使徒方面的补完需要亚当的身体。朗枪、祭品、自主意识等等需要与否尚待考证。
所谓的人类补完计划的情况大致就是这样了。从实际的结果来看，碇元渡的计划完全失败，Seele 的计划本来成功了大部分，但是在最后，由于一个小小人物的选择，他们也彻底的失败了，那么究

竟是什么原因呢？

“贰”篇小结笔记

人类补完计划，是由 Seele 与碇元渡按照双方不同的意愿而同时执行的一种决定人类未来存亡走向的危险计划。

Seele 的目的是通过处刑仪式让人类自行赎罪。之后全体人类灵魂回归莉莉丝，肉体汇集成 LCL 之海。这种做法是违背人类集体意愿的，也就是反人类反社会的。

碇元渡的目的是通过自己的努力获得生命之果，加上本身就有的智慧之果，成为神，去跟碇唯相会。这种做法比较自私，几乎动用了全球的资源，完成的仅仅是一己私欲，但是相比较而言，比 Seele 要健康的多。

实际剧情中发展出来的人类补完计划，是 Seele、碇元渡、大号绫波三方共同参与的混合体，而到最后，一切又都取决于真嗣的决定。

[终]

碇真嗣最后的选择

上一章节最后提到 Seele 的最终失败是由于一个小小人物的选择，关子就卖到这里罢，大家都知道了，那个小小人物就是碇真嗣；那么他到底做了什么样的选择？哈哈，其实很简单，他承认了现实而已。

碇真嗣在大多数观众眼里是被看不起的，然而在 Seele 看来也是这样......悲惨的人......碇真嗣在整个故事中，只不过是一颗小小的棋子，其实其他活跃在镜头前的那些人也都是棋子，全片真正的主角只有 Seele 和碇元渡而已。但是谁也没想到，懦弱的真嗣能操纵初号机在暴走后打败并且吞食了第十四使徒，也更不会想到他最终突然不逃避、承认现实了，使得 Seele 前功尽弃、功亏一篑，这就是小小棋子起到的大作用。

碇真嗣在被 Seele 的补完的最后阶段，身体处于一个临界状态，他面对一个决定，要么是留在初号机里，彻底化作 LCL，与大家的灵魂在一起，无限畅快的交流，不再有隔阂，但代价是这一切都是假的，他自己这个个体也将不复存在，世界上将没有任何一个人；要么是承认这个已经被自己搞的乱七八糟、只有明日香一个活人的世界，回到这个世界来，将开创他自己的未来，但代价是将永远失去刚刚体验过的那种，与别人无限畅快的无隔阂交流，他与明日香之间还必然会互相伤害。最后，懦弱而勇敢的真嗣选择了后者。他的这个选择直接导致他与明日香顺利的以个体完全的形式存活了下来，他们成为了新的亚当与夏娃，同时莉莉丝与原先的亚当死亡，原先回归至莉莉丝体内的全体人类的灵魂也随之飘渺；而这，就使得 Seele 的计划彻底破产，未来掌握在两个少年身上，而非他们所期盼的那个“进化生命体”了。

“终”篇小结笔记

碇真嗣在最后的补完临界状态，选择了承认现实，回归真实世界，和明日香一同担负起人类未来的走向重任。同时他的做法使 Seele 原先的计划彻底破产。

尾声

至此，24 集的《EVA》的 TV 版和 2 集的剧场版，笔者已经把笔者能想到的重要谜题按照笔者的思路解惑完毕。其中有依照剧情的解析，亦有无责任的推测，目的仅是希望找到一个解释《EVA》中重大疑点的思路，并对读者有所帮助。如有不妥之处，更希望与读者交流学习。

本月底又一部《EVA》的新剧场版即将上映。到时是否有对原作中遗留问题的补完？还是一些人所说的"骗钱补完"？如果对原作中那些匪夷所思的谜题有所交代，那么本文会是一次科学预言，亦或是自抽耳光呢？在打完以上的万字解惑文后，我们几乎也被自己所补完了。跟碇真嗣一样，我们可能都是世界中的小小人物，都是大局势中的小小棋子，但是碇真嗣却能改变未来，相信我们也能够在相应的领域里创造出属于自己的辉煌。这是《EVA》的终极教义，也是我们所有人的最终梦想。

抬头望，城市高楼顶边远处，夕阳正在慢慢的消逝，像极了美里带着真嗣去看新第三东京的傍晚崛起时的风景，当《EVA》的大门，在 6 月 27 日重新开启之时，又会是怎样的一幅壮丽景色？我们和大家一起，翘首以待！

是什么让我们陷入狩猎与被狩猎的深渊——怪物猎人系列回顾

mechina

文/Samui



《怪物猎人》

2004 年 3 月 11 日发售的《怪物猎人》是系列的首个作品。由于本系列在国内的大热基本是从 PSP 上开始的，对于现在的大多数猎人来说，可能会对初代比较陌生。由于 CAPCOM 的金字招牌以及游戏本身新鲜的理念，这第一步依然坚实，29 万的销量虽难以挤身一流大作的行列，但在游戏市场已开始出现萎缩的 PS2 中期，也已经是一个相当出色的成绩了。

本作的最大特征最初并不是无升级的游戏模式，而是独具特色的操作方式——用右摇杆攻击。虽然 PS 时代的《捉猴》就已经有这样的操作出现，作为一款各项平衡相对严谨的 ACT 游戏，这却是一个崭新的尝试。不过这一设定让很多习惯传统操作的老玩家叫苦不迭，相反被很多拥有挑战精神的玩家接受，即便后来 PSP 版的成功让 CAPCOM 在这种特色上做出很大程度的让步，但是我想这种崭新的尝试始终是为了给玩家更多的乐趣而努力。

本作的另一特色是武器之间绝不仅仅是攻击范围和频率的变化，而是切实地改变了整个游戏方式。举个简单的例子，笔者在接触《怪物猎人》的前 50 小时，只会使用单手和大剑这两种武器，甚至得出了"锤子和长枪纯粹是垃圾"的结论，但是当我抛弃前两种武器，把锤子和长枪当作一个新的系统来尝试，却惊奇地发现这两种武器有属于自己的节奏和打法，完全可以独当一面，甚至比单手和

大剑强大得多。再继续玩下去发现，在平衡性上固然有其不够成熟的地方，但是轻盈迅速的单手剑、沉稳扎实的大剑、爆发力惊人的战锤、拥有崭新玩法的弩炮，以及在当时是神一般存在的骑枪，每种武器都有自己特殊的魅力，每一把使用好后都可以完成这个游戏。

同时《怪物猎人》的怪物特性也相当鲜明，如果仔细想一下，本作中怪物们的攻击方式其实并不丰富，和其他动辄满天火球激光的动作游戏相比，本作中的怪物动作异常单调朴素。正是简单实在的攻击方式，给玩家的压迫感却是异常强烈。相信多数玩家在第一次被雄火龙一记龙车撞掉半条血的时候都会惊出一身冷汗。从觉得某种攻击是不可能回避的，到偶然一次糊里糊涂成功躲闪，再到掌握这种攻击方式的空隙，最后能作到应对自如。在"尝试——错误"这个经典的心理学反射状态下，玩家充分获得成长的乐趣，人和机械化的程序产生了一种互动，也赋予游戏中的怪物一种真实的感觉。

在对地图的探索和怪物的生态环节上，本作为以后的作品打下了坚实的基础。即使抛开最核心的狩猎环节，包括初期如何挖矿赚钱把自己武装起来，对地形的摸索熟悉，在这些相对边角的地方，本作也是从一开始就下足了工夫。最能说明问题的莫过于烤肉成功时的那句"上手に焼けました"，不光是在国内玩家中极具人气，就是在日本本土也有很多玩家到游戏店买《怪物猎人》时点名要"那个烤肉的游戏"。
正因如此，本作才能给玩家一个近乎无限广阔的世界。当感觉自己对这个游戏已经无所不知的时候，只要换一个角度，就会发现呈现在眼前的是另一个全新的游戏。这恐怕就是怪物猎人系列在游戏性上最强大的地方吧。

本作的不足也非常明显。首先，在某种程度上本作强调了在线游戏的特点，所以单机内容极其有限，强力的武器防具都要到线上完成上位任务才能得到。而老山龙和黑龙这两大神秘的古龙，也只有联网才能体验到。对于现在的玩家来说，它们可能只是两个打起来既耗时间又无聊的沙袋，但是当时的玩家对它们的期待恐怕只能用望眼欲穿来形容。对于国内的玩家来说，让 PS2 连上互联网那简直等于建立巴比伦高塔，所以严格来看《怪物猎人》一代在武器和防具的选择上，可以说是没有什么自由度可言的。

虽然防具上使用了布娃娃系统，但在一代中，只有穿齐一整套套装才会有相应的技能出现，而技能数量和起的作用也是相当有限的。这就更限制了玩家的选择，玩家基本只能使用固定好的武器和防具去狩猎。可以说，就算在整个系列中，本作也是最强调玩家自身成长的一作。

抛开越来越完善的续作，以现在的眼光来看，初代的《怪物猎人》依然不失为一款颇有嚼头的作品。无论是国内外，一大批死忠的追随也是从这里开始的。

杂谈：《怪物猎人》的金手指
由于网络的限制，很多玩家对那些只能看到模样的武器和防具，以及网络模式特有的怪物垂涎三尺，能解决这个束缚的是那个对很多玩家都太过敏感的字眼。在强大的编码破解高手的手中，仅仅依靠修改游戏内存，就在单机上实现了网络版内容！虽然那一百多行的修改码足以让人输到手抽筋——那时用 USB 线直接传输修改码的手段还不普及——但还是有相当一部分玩家用自己的毅力克服了这道近乎无法逾越的障碍。显然单人去打网络任务失去了平衡性，并且相当乏味和疲倦，但是相信所有经历过的玩家都不会忘记在"英雄之证"的曲调中迎来老山龙的那份感动。这也印证了一点——游戏修改是把双刃剑，只看玩家如何使用。

《怪物猎人 G》
本作于 2005 年 1 月 20 日发售，以 34 分的 FAMI 通评价进入金殿堂。作为一个资料片性质的作品，本作更多的是在一些辅助系统和平衡性上进行调整，对游戏的核心内容并没有太大手笔的改动。销量和前作差不多，30 万左右，可以理解为玩了前作的人基本都购入了本作。从此开始，《怪物猎人》系列支持者的集团已经形成。相对也可以看出，本作的各种革新并没有吸引更多的玩家进入。

首先 G 的改进是加入了新的武器——双刀，不过单机版依然有让人万分无奈的设定，单机可造的双刀掰着一只手的手指头就能数出来，而且几乎都是后期才能制作出来。限于双刀本身的特性，单人使用的时候很难发挥最强大的一面，所以对于国内的多数玩家来说，很难对这一改变有什么切身的体会。而其他新武器和新防具，几乎也都是要在连机模式下才能取得的。

如果说本作最大的改变和对系列产生最深远影响的地方，当数装备技能系统的修改。本作一改之前穿齐特定的套装才有技能的设定，引入了技能点数的概念，每件防具都带有一定的技能点，不同部分的组合只要达到特定的点数就能发动技能；而负面技能的触发原理也相同。因此如何将装备进行有效的组合，尽量多地发动正面技能、抵消负面技能，就成了玩家选择装备时首先考虑的问题。同时 G 的技能种类也丰富起来，与前作多数技能偏向防御面不同，这次加入的技能更多的是在强化玩家自身的攻击能力，因此还引出了技能选择上的另一个经典问题——究竟是选择更多的防御性技能来减少怪物对自己行动的影响，还是选择进攻型技能来保证自己的 DPS。就这样，G 基本奠定了现在怪物猎人系列的技能框架。

新加入的训练所则是要求玩家使用限定好的武器和装备来打游戏中出现的各种怪物。把一些装备的获得与训练所的完成度挂钩，其用意明显是让玩家全面发展，只精一种武器是不行的，掌握更多的武器才能体会到这款游戏更多的乐趣。

但本作的不足依然很明显。首先，本作并没有新怪物的加入，也没有任何新的攻击方式，甚至连角色模型都没有任何变化，仅仅是把怪物的颜色改一下作为亚种登场。只有一部分亚种的伤害吸收有所改变，这实在让人不得不联想到早期 RPG 游戏中换个颜色改个名字增加点能力就又出来晃一圈的杂兵以及小 BOSS 们。从这点来说，老玩家们多少有些失望。同时在装备以及素材和任务完成率的继承上，本作也明显有着恶性增加玩家时间的嫌疑。总体来说，《怪物猎人 G》在"硬"内容上并没有什么太大的进化，而把延长游戏时间的主要手段都集中在"软"方面上，对玩家多少显得有点诚意不足。最后，本作大副增加了低级武器防具和高级武器防具之间的能力差，让玩家把大部分注意力集中到装备的强化上。
因此《怪物猎人》系列最强调玩家个人成长的方面，在本作中的体现相对是最少的。

杂谈：刻录盘事件
2005 年 1 月底，几乎所有玩过一代的玩家都急切地期待着 G 的发售。但是所有第一时间购入 G 的玩家，兴致勃勃地再次开始自己的猎人之旅时，却发现进入 2 星偷龙蛋任务之后等待自己的便是那无限期的 Now loading……这是因为国内到的第一批散装光盘盘全都存在一个致命的错误——只要有雄火龙出现的任务，100%死机。于是无数玩家抱着那一丝希望去寻找别的版本的光盘，结果是无一例外地失败。唯一的希望之光便是当时还不算普及的 DVD 刻录盘，询问哪里有刻录版光盘卖，便成了当时很多猎人论坛上的一道风景线。而怪物猎人系列和刻录盘之间剪不断理还乱的关系，也是从这里悄悄开始的。

《怪物猎人 P》
怪物猎人 P 于 2005 年 12 月 1 日发售，象征着本系列的辉煌正式开始。100 万的销量彻底打破了 PSP 上无畅销作品的尴尬局面，也创造了 PSP 游戏软件的销量记录。本作最初的最大话题同样是在操作上，原本极具特色的摇杆攻击模式在 PSP 上是无法实现的。于是在《怪物猎人 P》发售之前，老玩家都对本作的操作产生怀疑——失去特色操作的 P 真的还能体现出怪物猎人的魅力吗？最后的结果可以说是喜忧掺半吧。喜的是操作始终无法掩盖游戏内容的优秀，即使回归了传统的操作方式，《怪物猎人 P》带给玩家的乐趣依然是无穷大的；忧的则是 PS2 版如此富有创意的操作，在某种程度上成了一道阻碍玩家进入的高门坎，独具匠心的操作无法得到多数玩家认同始终让人有一些失落。

同样让人们产生疑问的还有 PSP 的机能。只不过是一台掌机的 PSP，真的能够再现在当时看来已经几乎发挥 PS2 全部机能的《怪物猎人》吗？结果依然让人欣慰。不可否认，P 在画面上有一定程度的缩水，运动物体多时不可避免地有拖慢现象，但呈现在玩家面前的依然是一个完整的怪物猎人世界，包括装备上的一些细节都得以再现，不得不佩服 Capcom 程序人员对 PSP 主机性能的挖掘。当然也不得不佩服 SONY 的技术实力。

游戏内容上，P 基本可以算是 G 的完全移植版。除了添加少量武器防具，还增添了农场这一方便玩家的设定。将采集工作从狩猎中分离了出来，使得玩家可以专心和怪物进行战斗，不会因为缺少采集类型的素材造成制作不出武器和防具的情况。还要提一句，系列最为美型的防具套装（大吼：只限女猎人版！！！）——麒麟装正是诞生在这里。自从出现那一天起，无论是游戏里，还是游戏外，麒麟装绝对是出镜率最高的套装。

为了对应掌机的特性以及面向玩家群，P 在游戏平衡性上做了大刀阔斧的改革，无论是怪物的攻击力，还是血量都做了大幅度调整。稀有素材的掉落率也有相当幅度的提升，同时取消了线上线下版的区别，单人就可以参加所有任务。这一点虽然让很多从 PS2 时代走过来的老玩家觉得有些不过瘾，即使如此本作依然是一个相当难上手的游戏，这也从另一个侧面说明本系列核心向的特性。

本作还隐藏着另一个秘密——可以和当时还没有发售的 PS2 版的《怪物猎人 2》用数据线进行联动，之后会行商婆婆那里就有光虫和生肉——这些极其有用的消耗品直接贩卖。省去了玩家大量准备时间。同时还可以开启隐藏的新怪物——黑狼鸟，这只被玩家戏称为雌火龙和大怪鸟私生子的新怪物。造型和攻击方式上，黑狼鸟只是一个杂合体，但作为新的怪物算是给了玩家一个惊喜。

总体来说，转战 PSP 的《怪物猎人 P》是献给玩家们的一份大礼，也是 CAPCOM 送给自己的一份礼物，同时是怪物系列的一个全新起点。如果没有本作，怪物猎人系列或许还是一个被小群体玩家推崇的硬派核心大作。《怪物猎人 P》的出现也许可以说是 Capcom 对市场的妥协，但是我们不能否认，正是这种妥协才让这个系列变得更加精彩。

杂谈：关于 PSP
《怪物猎人 P》是大多数国内玩家开始熟悉这个系列的作品。由于各种原因，《怪物猎人 P》发售之前，PSP 在国内的普及量已经达到一定的高度，不过当时大多数人把 PSP 当作 MP3、MP4、电子书或者模拟器。本作的出现一举扭转了这个局面。并且，即使是 PS2 上的老玩家，在国内依然很难体验和同伴一起狩猎的感觉，因此 PSP 版的出现一下子就点燃了大家的热情。一传十，十传百的蝴蝶效应在 PSP 一族中迅速蔓延。如果算上国内玩过本作的人数，本作的销量恐怕不只是翻

一番那么简单吧......

《怪物猎人 2》

PS2 的二代于 2006 年 2 月 16 发售，以 37 分进入 Fami 通白金殿堂。本作成为迄今为止怪物猎人系列的最高分。当时有个传说，本来预定同日发售的《梦幻之星宇宙》就是为了避其锋芒，才把发售日向后推迟了数月。可见本作当时的风头之盛。从各方面来讲，本作的确也是各方面进化最多的一作。要注意的是，本作的"2"读作 DOS，是西班牙语里的 2，来源则是第一作里速龙王名字前面的 DOS，为了取一个统一的名称，制作人灵光一闪就有了这样的设定。

在游戏的世界观上，本作进行了一个全新的尝试：游戏过程中不光是单纯地接任务完成任务，单人模式的展开融入了更多故事性。游戏一开始，玩家作为一名新手猎人来到一个坐落在海边的小镇，以风翔龙这一危机的逐步靠近为主线，玩家会一边接受村人的委托，一边强化村子里的各项设施，从而能买到更多的素材，打造出更强大的武器防具，向着广阔的世界一步步地迈出探险的脚步。

本作引入了季节和昼夜的变化。随着这些变化，在不同的地图上出现的怪物和能够采集的素材都会发生变化。客观来说，这个系统的本意是让怪物猎人世界的生态更加完整，更具真实感，不过对于玩家本身来说，这些要素多数情况下却只是一种磨时间的鸡肋设定。如果说昼夜的变化还会对视野以及地图上的地形产生一些影响的话，季节的更迭并不会对游戏有什么实质性的影响，可是希望从某个怪物身上得到某些素材时，或许会因为时间的问题根本狩猎不到这个怪物。

游戏系统上，本作在原来 7 类武器的基础上一下子加入太刀、铳枪、狩猎笛和弓这 4 大类武器，使得可以使用的武器增加到 11 种。虽然在武器平衡性上的调整又引发了更多的问题，但是面对如此多的选择，玩家当然有一种满足感和喜悦感。特别是新增的太刀，因其容易上手的特性以及华丽的攻击方式，立刻获得了一大批玩家的青睐。

在技能系统上，本作除了继承 G 中的技能点之外，还加入了装饰品与镶嵌槽。每件防具上除了本身的技能点数之外还会有最多 3 个镶嵌槽，同时武器上也会有镶嵌槽，可以镶嵌提升不同技能点数的装饰品。这样就使技能的组合更加灵活多变，对武器的选择也有了另一层限制。

怪物方面，本作一口气加入了牙兽种、甲壳种和古龙三大类怪物。无论哪一种都和之前的怪物有着完全不同的行动模式和攻击套路。即使是对这个系列了如指掌的老玩家，在面对这些新怪物时依然要经过一番苦战才可能慢慢适应。同时依靠和 PSP 上的 MHP 联动功能，同样也能和黑狼鸟对决。

在单机和网络模式的比重上，本作依然继承了系列一贯的传统，除浮岳龙和黑龙系之外，其他的怪物在单机模式都是可以进行狩猎的，同时包括一角龙和炎妃龙这样单机的特有怪物。但是高级的武器防具还是要在联网模式的上位任务才能获得。

在平衡性上的调整，本作和 P 正相反。本作走上了另一个极端。地图上有多处单向通道，怪物的强度大幅加强，部位破坏的要求近乎苛刻，稀有素材的掉落率更是让人抓狂。加上被强化到让人难以置信的小型怪物，本作对于想要接触这一系列的普通玩家来说，绝对是一个噩梦。笔者曾听说，无数玩家在接下第一个任务后，就被刚出门碰到的那只小螃蟹彻底磨灭了继续玩这个游戏的信心。更要命的是，本作中很多地图的小型怪物是清不干净的，而且后期的任务中会有各种恐怖的混编军团出现，就算对这个系列极其熟悉的老手，在同时面对小螃蟹、野猪加上大雷光虫的围攻，也绝对会

有想摔手柄的冲动。

本作的游戏性相当出色，但是其难度之高、内容之繁琐实在是让普通玩家望而却步。因此，58 万销量虽然比前作几乎是翻了一番，但距离百万销量的超一线大作依然还有一段不小的距离。

杂谈：PS2 的汉化版
作为一款动作游戏，和文字量较大的 RPG 比起来，这一系列的汉化需求并不算太高。不过由于玩家们的喜爱，这一系列反而作为较早出现成熟汉化版的作品，也算是国内民间汉化游戏的一个新路标。其实 PS2 版怪物猎人的破解在 2005 年 11 月时就已经有相当的进展了，由于距离 MH2 的发售日已经很近，因此 MHG 的汉化版并没有出现。由国内汉化界骂声和称赞声同样高的 Oz01 主导的 MH2 汉化工作在游戏发售大概两个月后，便在 A9VG 论坛上展开了。经过几个月时间，多名充满热情的玩家的奋战，最终 MH2 的民间汉化版以汉化补丁的形式推出。同时在其他人员的支持推动下，将网络版内容整合到单机版中的各种补丁也一个接一个地出现。同时由于各种客观原因，打好补丁的 ISO 并无法直接在网络上广泛流传，市面上也鲜有贩卖。个人刻录版光盘又一次成为广大猎人眼中的希望之光。可以说，本作的汉化版是怪物猎人系列在国内大红大紫的另一个前奏。

《怪物猎人 P2》
或许对日本本土玩家来说，在 07 年 2 月 22 日发售的《怪物猎人 P2》最多也只不过是一款 PSP 上让人期待已久的大作。但是对国内玩家来讲，提前近一周时间偷跑的本作，又多了另一层意义——在"春节"这个中国传统节日降临之际，本作无异是一笔最让玩家高兴的压岁钱。2007 年春节前后，全国各地避风塘里由 PSP 充电器和接线板组成的"盘丝洞"，可算是本作爆热的一个最有力的佐证。

继承 P 系列的传统，本作在《怪物猎人 2》的基础上进行了一定程度的调整。除了依然保持单人可以完成所有任务的特性，取消了季节和昼夜的变化，以及村庄的成长系统；删除了浮岳龙，但加入了轰龙和霸龙两个新的怪物。同时把《怪物猎人 2》中所有限制玩家的条件几乎全部取消，玩家可以把全部的精力投入到与怪物的战斗中，加上很多细节更加人性化，一改之前《怪物猎人 2》硬派核心的风格，又一次让怪物猎人成了谁都可以上手的大众向游戏。包括笔者身边的众多朋友，很多之前根本不接触怪物猎人系列的玩家，都因为本作的发售而彻底跌入了这个狩猎与被狩猎的深渊。

《怪物猎人 P2》的平衡性也在《怪物猎人 2》的基础上进行了很大程度的完善。之前被视为半成品的铳枪、狩猎笛和弓箭，都得到了不同程度的强化。如果说《怪物猎人 2》只是把选择的机会给了玩家，那么本作则是切实地给了玩家选择的动力。由于本作中太刀的进一步强化，在《怪物猎人 2》上引发的太刀热在本作中发展至顶峰，一把太刀闯天下的玩家占了相当的数量。

同时，国内玩家的热情也完全地体现在汉化上。多个汉化组同时出击，在游戏发售后不到半年时间内就推出了完全汉化版，这在 PSP 国内民间汉化起步不久的当时已经是一个相当惊人的速度了。虽然对于多数老玩家来说，可能日文版让人感觉更加亲切，但是本作之所以在国内能够普及到这种程度，汉化版的功劳绝对是不能被忽略的。

截止到现在，《怪物猎人 P2》的销量已经达到 160 万，也是 PSP 上首个销量突破 100 万的日本游戏（虽然《怪物猎人 P》发售在前，但是突破 100 万销量是本作在先）。至此，怪物猎人以无可动摇的人气成为 CAPCOM 的又一块金字招牌。

杂谈：战队和视频

随着本作在国内热度的不断升高，一个个同好性质的"战队"如雨后春笋般在全国各地相继出现。除了约定闲暇时间一同游戏之外，还有对打法的研究交流，在这样的一个个小团体里，还有些人因为偶然的相遇产生出深厚的友情，甚至擦出了爱情的火花。另一方面由于 PSP 录像插件的出现，以及国内在线视频网站的兴起，游戏之外的另一种创作活动也随之升温，同时成为战队展现自己风采的舞台。示范打法的技术视频，抓拍瞬间的搞笑图片，体现游戏过程的音乐 MV，其中的艺术性和技术性我们不去做无谓的评价，但是作为怪物猎人的另一个延伸，她带给玩家的乐趣和对这一系列推广作用是毋庸质疑的。

《怪物猎人边境》

简称为 MHF，2007 年 2 月 1 日起内测，6 月 21 日公测，7 月 5 日正式开始在 PC 平台上进行运营的网络游戏。以《怪物猎人 2》为基础，在系统上做了一些比较微小的调整。由于本身网游的特性，游戏内容是在不断改变的，平均每季度进行一次较大规模的更新，截止到 2009 年 8 月已经更新至 6.0 版本。

抛开在日本本土的运营情况不谈，本系列刚刚推出时的确引起一部分国内玩家的关注，但游戏本身的主观缺陷和一些国内玩家很难逾越的客观限制，都让除了本系列的骨灰死忠以外的玩家无法对这款游戏产生兴趣。

"边境"的画面和操作与《怪物猎人 2》一脉相承，在对主机配置要求并不高的情况下，比起 PS2 版画面显得更加干净。虽然可以直接用键盘来操作，如果想更好地进行游戏，势必要配备一个支持模拟摇杆的手柄。单此一项就会让很多对电脑硬件设置并不太熟悉的玩家打起退堂鼓。

在老玩家非常关心的新增添要素中，怪物方面有眠鸟、熔岩鱼、棘龙、晶尾蝎、雷舞龙、吞龙，不过这些怪物都是在原有怪物的基础上改变一部分模型，然后糅合几种怪物的攻击方式制造出来的"合成兽"。眠鸟和熔岩鱼更是立刻出现在不久后推出的 PSP 版《怪物猎人 P2》上。在武器和防具方面，本作也只在一味地加强数据和增加可以发动技能的数量，即便超速射等新系统也只是变相地提高了武器威力，并没有真正意义上推进游戏的系统和内容。

由于本作纯网络游戏的特性，在平衡性的调整上势必有鼓励玩家去"刷"的倾向，强力武器和防具所需要的素材和金钱都让人眼晕，比起《怪物猎人 2》都有过之而无不及。在团队狩猎这一点上有所体现，但是由于语言上的障碍，对于多数玩家来说本作的乐趣并不是那么简单就能体会到的。加上日服本身采取了一系列的措施来限制海外玩家的进入，高额的代理服务器费用，以及对于国人来说本身就相当高的月费（约 100 元人民币）都成了阻碍国内玩家体验这一游戏的壁垒。总体来说，这个游戏实在不合适普通玩家。另一方面，由于 KAI 这个非官方联网程序的存在，PSP 版可以通过 KAI 联机，因此本作网络版的意义受到了近一步的威胁。特别是本作运营在《怪物猎人 P2》之后，除了一些换汤不换药的怪物，游戏内容上可以说是完全一致的。同时由于四人组队的特性，和 WOW 这类动辄需要二十多人协同战斗的游戏不同，导致官方管理下的服务器和玩家自行建立的"野团"并没有什么本质上的区别，最多是玩家之间的意见摩擦有可能得不到有效控制，最终演变成争吵。不过参与人数始终有限，这也算不上什么大问题。使用 KAI 联网的乐趣，和网络版《怪物猎人边境》没有什么太大的区别。

即便如此，国内猎人的热情依然有着近乎无穷的力量，日服上现在也有数个国内玩家团队在奋战。同时，随着韩服的开通，台服的预定，国内也有了开通服务器的传闻。虽然在国内的网游环境下，这款游戏的前景相当严峻，但作为全球销量最高的主机——PC，依然是推广游戏的好平台。就像 PSP 版一样，如果我们能以更积极的态度来面对这一事实，放下心中的傲慢与偏见，或许会有更广阔的世界等待着广大猎人。

杂谈：国服
老实说，这是笔者非常不愿意提及的一个问题，因为这个问题势必会牵扯到国内玩家素质和游戏环境等根本说不清的问题。但是当国服的消息刚刚有了一点眉目时，在国内的《怪物猎人边境》玩家群中一个声音就如同核裂变一样，在那个并不大的空间中引发了大爆炸——"即使出了国服也绝不回去，出国服就是在糟蹋这个游戏"。或许对于很多人来说，这款游戏已经不仅仅是一款游戏，或许已经是他们生活的一部分。而对于更多人来说，这个游戏就是一款游戏，就是一款好玩就玩，不好玩就不玩；玩高兴了就喊好，不高兴就骂的游戏。玩家作为一个群体，曾几何时被贴上了一个个标签，不知道从什么时候开始又被分成了 TV 党和 PC 党两大帮派，又不知从什么时候开始再细分出无数个党派。有些玩家累了，有些玩家依然在其中乐此不疲。论坛的繁荣，网游的兴起，一层又一层的矛盾又出现，有时自己不禁想问一句：我们到底是为了什么而游戏？貌似扯得太远了，其实想说的是，一款游戏始终无法带给我们那么多东西，始终无法承受那么多人的希望和憧憬，她给了我们一段和朋友一起折腾胡闹的时间，她让我们在茫茫人海中甚至是海岸的另一侧多认识一个新的朋友。这就足够了，不是吗？

《怪物猎人 P2G》
2008 年 3 月 27 日发售的《怪物猎人 P2G》，FAMI 通的 36 分评价与《怪物猎人 2》相比还是有一分之差，但是那水银泻地版的购买狂潮让本作 6 天之内就突破了 100 万销量！截止到现在，本作总销量约为 350 万，把其他作品远远地甩在了身后，一跃成为 PSP 上销量最高的游戏。本作虽然只是一个资料篇性质的作品，但销量却近乎是前作的两倍！也就是说，几乎每个老玩家都带来一个新人加入这个游戏的行列。如果再算上我国的玩家们，最终的结果恐怕将会是个让人难以想象的天文数字。

游戏内容上，除了一些装备的平衡性调整，本作完全包含《怪物猎人 P2》的所有内容。在继承方面也完全继承了 MHP2 的记录，最大限度地省去了老玩家们的重复劳动。而在新要素中，除了从《怪物猎人边境》中引进的眠鸟和熔岩鱼，本作也只加入了迅龙和崩龙这两个并不算太新的怪物，但值得肯定的是，新加入的亚种怪物不光是颜色的变化，行动模式上也都有着相对独立的规律；旧的怪物也都加入了新的攻击方式，以前的一些怪物的攻击死角随着这些新攻击方式的加入也变成了"危险地带"。这一切都在告诉老玩家：如果只凭之前的经验来进行狩猎那是要吃苦头的，作为一个猎人也要不断地进化。

随从猫的加入是本作的一个新尝试。在单人游戏时，会有一只辅助玩家狩猎的白猫，同时玩家可以根据自己的喜好对其进行培养，也可以学习到丰富多彩的技能，虽然在强度的平衡性以及 AI 的能力上，这些猫并无法让玩家们满意，但是对于没有同伴一起狩猎的玩家来说，我们也可以大喊一声"你不是一个人在战斗！"

本作的汉化更是以闪电战的速度出现在了玩家眼前，近乎同步推出的效率让人不得不感叹怪物猎人

系列在国内玩家中的人气之高。无论是在日本本土还是国内，本作的成功恐怕很难用什么理论去解释说明。如果只论本身游戏的素质，本作和《怪物猎人 P》以及《怪物猎人 P2》相比并没有飞跃性的提高，但是如果说这是怪物猎人系列 4 年来的积累出现了从量变到质变的变化，我想谁也不会反对。300 万的本土销量甚至几乎等于系列作品销量的总和，虽然 PSP 上缺乏大作的刺激才导致本作一支独秀是一个不争的事实，但是就连 FFAC 这样的国民级游戏都难以阻挡本作的脚步，或许这个系列真是一个奇迹。

杂谈：关于 Cosplay

作为同样的新兴事物，Cosplay 和电子游戏一样，是如今时尚的年轻人所喜爱的娱乐方式。随着怪物猎人系列在国内的大热，Coser 们也都不甘寂寞地把这部作品搬上了舞台。2008 年，国内最大规模的 COS 活动，China Joy 全国共有绯域、99 动漫社和吸血鬼联盟 3 支队伍闯入了总决赛。三团同时闯入决赛的作品除了本作也就剩下 08 年在宅腐圈红得一塌糊涂的女体三国了。从另一个侧面也反映出本作的热度之高。对这个问题，恐怕无论笔者在这里废话多少都比不上一张图片有说服力。来，看看从国内玩家手中还原出来的三次元的猎人们是不是一样有着一击必狞的狩猎魂吧！

evalyy

来来来~很久没和人讨论 MH 了~爽啊~



首先我想了解一下 LS（难道是本文的作者？）投入了多少时间与精力在 MHF 上？如果根本没玩过、只是看看相关视频和一部分人的评论之后得出自己的结论的话，我想那就不必再讨论下去了。倘若是作者真的亲身体验过 MHF 并且时不时地关注它一下，那且听我妄言几句吧=.=

按照骨架建模以及行动特征来看，MH 系列目前的 BOSS 级怪物大系基本上是飞龙种、牙兽种、甲壳种和古龙种（70 先一边凉快凉快~）。以飞龙种来说，最具代表性的当属火龙夫妇了，但是，这并不能成为我们判断和评价其他飞龙种的依据，只是因为老卡先把火龙夫妇拿给我们看而已，先入为主啊先入为主......假设一下，如果初代 MH 的飞龙种家族只有火龙，而在 MHG 里新加入了角龙一家（取消火球，增加钻地和大吼）和铠龙一家（火球改为射线，增加排气功能），我们是不是要说这是没诚意没突破的表现呢？

大型猫科动物包括狮子、豹子和老虎，长的倒是各有千秋，可是攻击方式呢？相当雷同（我觉得差距基本可视为等同于雄火龙与小雌的区别...）。但造物主赋予了它们哥仨区别明显的性格与习性，没有人可以质疑它们成为一支独立种族的资格。换做 MH，“生态”这两个字一直是老卡不曾忘记的，无论哪一作的 MH，老卡都在尽力以当时的最高水平去给玩家营造那种独特的“狩猎氛围”。同一纲目的生物，出现部分相似的情况当然是无可厚非，作为一款游戏，必然会加以提炼和集中表现，但是，不要忘了“本是同根生”。

以棘龙为例（以下以“小 J”代替=w=），刚出宣传视频的时候，我也不怎么看好小 J：什么嘛~没新意！又是强势顶撞和远距离颜射，我要不要正式充值呢？......可是当我经历了几场和小 J 的惨烈战斗后，想想之前的武断想法，真是暗骂自己傻 X......酸麻火球、三转龙车（小轰轰=.=）、无耻甩尾和一开始的傲娇瞌睡，再加上讨厌至极的毒属性，这一切都将 J 龙大哥彪悍的性格体现无余。如果队伍里没有牛人带的话，新手都是很怵头去挑战它的（我当年就是...）(咳咳，直到现在也是...=.=)。

语言永远是苍白的，对于拥有各种感官综合体验的游戏来说，文字还远不够格给它充当“论据”。作为一族崭新的飞龙种成员，我想桀骜不驯、目中无人的小 J 绝对不是什么“合成兽”，以前不是，现在也不是，它所带给玩家的威压，每一只菜鸟如我，如今仍记忆深刻。

再来说说尾晶蝎（以下以〝味精″代替=w=）, 如果说小 J 仍然因为带有明显的传统飞龙种特征而不能被所有人认可的话，那么请诸君来瞧一瞧这只神经质蝎子。先来看看长相，怎么样？果然是一只蝎子吧？（......）这看上去是废话，但却也表达出一个不争的事实：甲壳种新成员味精蝎，绝对不会被人扣上〝山寨″螃蟹的〝莫须有″之罪！我很想知道味精是由哪几种怪物〝合成″的？地甲虫和那谁谁谁么......

再来看看攻击招式和行为特征，喷射水晶射线、甩掉自爆水晶潜地、SM 鞭尾、吞食断尾以恢复 HP、自慰射 X 以恢复状态、乾坤大挪移+醉拳......哪一个不是新鲜货？！反正是够我等初心者喝一壶的......有道是猫在新怪裙下，做鬼也风流啊~

最重要的一点，味精是将 MH 系列最吸引人的元素之一 ---〝战斗节奏感″保持并发挥得淋漓尽致的成功典型！根据猎人所使用的武器（切断与打击属性要分工细作，高度合作，职责明确）对双螯和鞭尾进行伤害值累积，可怜的味精需要更换 3 次（如果我没记错...）不同颜色的体液来供玩家享用......而每一次视觉上的的体液变化都在向猎人提供一条重要的信息：俺 TM 变色了哦~快来插我这里啊~呀~改那里那里了~呀~又是这里这里啊~一库......=.= （以上战斗过程请自行想象，原谅我换成这种调调去表述...）

只有老老实实听话，才能获取自己想要的那些体液和素材，否则，这一局就又算是捐出去了...总而言之，这种崭新的狩猎模式很好的将战斗节奏控制和战利品获取结合起来，为以后的怪物设计乃至 MH 的发展指出了一个新的方向。5.0 的吞龙，也是采用了类似机制，不过我 4.0 中期就离开 MHF 了，没玩过就不多讲什么了...

难为程序员花这么大心思去设计一个如此花样繁多而又秉性〝肛裂″的新 BOSS，MHF3.0 老卡算是给足了味精面子，活生生的将它呈现到众玩家面前，打起来真的是相当过瘾，够味够劲。当然，这些体验都是存在于刚接触新怪的时候，什么怪打多了都是 5 分针伺候......高玩就是 0 分针伺候=.=

网游嘛~适当缩短狩猎时间也是完全可以接受的......谁知超速射，炮炮皆辛苦！脑残打法的背后，当然是和众小猎夜以继日、日以继夜的努力分不开的。扯远些，HR100 之前，真的是我最快乐的时候，很多战友也是如此，因为无知，所以可爱。懵懂的我傻乎乎的奔跑在大自然中，傻乎乎的拿黄跳麻片撑到 HR50，回味起那时的种种，真是幸福=.= （p.s: 其实我压根没有超速射的说，拿得出手的刚武只有弱气小钢双一对...光速逃ing）

话说从 05 年接触 MH 初代，整个 PS2 时代中，我都没有真正的为某一场战斗而紧张、甚至害怕过，第一次砍翻大怪鸟时确实成就感满点，但和之后的 MHF 之旅相比，也就不算啥了~每一次和新怪对阵的时候，心里总是莫名的紧张，手汗暴多...担心这个担心那个，最怕给队友拖后腿被小日讨厌、让猎团抹黑、给国人丢脸、令祖国蒙羞......一次次的被 J 龙大哥送回树海营地，沿途的风景都看腻了...味精待我也不薄，醉拳给的相当 High 啊~8 过呢，有道是猫在新怪裙下，做鬼也风流啊~大不了被 75 后，找老怪出气就是了=w=

（又扯远了...）

老卡也曾黔驴技穷，也曾缩手缩脚，添加亚种、更改攻击力和频率数据这些省时省力、初期成效明显的伎俩也曾经在各个平台泛滥。不过也许是拜掌机作品的丰厚利润和巨大影响所赐，给了他们在其他平台上尝试创新和改革的胆气和资本......

以上我所说的，就是我对于 MHF 在怪物设计的〝突破性″这一方面自己的理解。

再说说 MHF 的游戏乐趣

作为一款纯粹的传统式网游，吸金当然是第一要务。众多花样地延长你的游戏时间，庵野秀明也许也要菊花一紧......长这么大，MHF 是唯一一款让我掏人民币去玩的东西（我一台主机也没有，都是找人借的......有道是

"机非借而不能打也"...=.=）,这完全是因为我对 MH 的爱以及便利的硬件条件。但是一旦投入其中，就被深深吸引了，这才是一片广大的天地，虽然也是四人组队，但因为圈子的 N 倍扩大，因为猎团的存在，以及一系列由猎团派生的活动和组织形式（猎团屋、狩人祭等等等等...），使得 MHF 的世界异常的真实而丰满。我在心底对自己说：这才是我要的 MH！

想想看，光是世界和眼界的扩大，这一点就足够令人兴奋。以前也帮同学和其他人联 2G 刷怪，对我来说完全是两种层次的游戏体验。

"资料片"一说，对于 2.0 的 MHF，已经是过去式了。每个平台都各具特色和优势，而且基本上是根据其硬件特色来决定某一部作品的卖点。混迹于各大论坛，见识过了不少激进的"党派人士"，也有相当部分的对自己所拥有主机之外的 MH 作品抱有成见的玩家。在我看来，不管出在哪里，MH 就是 MH，MH 的魂永远不会被改变，大家只要选择适合自己的就好，当然，全部品尝过自然是最美。

我退出 MHF，主要是因为临近毕业，要开始为将来奔波忙碌，而且也不想再为网游花钱了，体验过就好，那三个月快乐无比的回忆，是我一生的珍藏。倦怠感当然是有的，为了让钱花到实处，把所有事都放到一边，一玩就是一整月，什么游戏照我这个玩法，大限之日也会提前的...没办法，谁让我自控能力差，而且又是铁公鸡呢=w=

最后我想要说一句：MH 再不跳出老路子、弄点新玩意出来，就离死不远了。

添加怪物、添加装备、添加地图、添加后院、添加小助手小伙伴......来来回回反反复复，仍然看不出制作方对于新机制新系统的引入或改革既有的内容。3 代的海战我不想多说啥，和史诗级 BOSS 对决时也主要是依靠电影化的表现手法来加强对玩家的刺激，我认为这些还都算不上"强心剂"的作用。狩猎---变强---再狩猎---寻求合作---更强---封盘。什么时候老卡可以为这条单一线索添加一些至关重要的分支甚至重新开辟一条全新的而又与传统"MH 魂"路线环环相扣的新线索，那就...太欢乐了......

MHF 其实也是距离我梦中的"MH 乌托邦"最近的模样。作为一名默默无名的小猎，凭着热血而又脑残的雄心壮志，注册公会，奔走于各大都市与据点，接下一桩又一桩无脑任务，踏破所有狩猎区，结识新的伙伴，组成小小的猎团，一起成长，一起建设城镇，一起享受单纯而又充满挑战的狩猎生活。甚至，亲身参与武器与装备的制造、狩猎场再无区域划分、加入更原始的动作搏杀成分......

正统的续作，从 MH2 开始引入了猎人与村子的互动，我认为这才是一次伟大的尝试。我所意*的 MH 世界，也许和老卡的官方世界观设定有些接近，只是限于当今的硬件水平无法一一实现罢了，老卡只能挑选出当初伟大构想的一小部分，加以精英化，却已达到了如今的成就。虽然神姬模拟地球的肥皂泡早已破灭，不过我想，梦中的 MH，早晚有一天会到来的。

擦去记忆上的灰尘——黑色的永恒之旅《异域镇魂曲》背景回顾

马克西姆！

人的一生短暂数十年，能看尽多少花开花落？能经历多少悲欢离合？能与多少人擦肩而过？又能创造几次辉煌奇迹？在我们短暂的一生中，有很多能理解的、不能理解的事情正在发生或者将要发生。而这些，在多元宇宙面前，不过是沧海一粟。游戏里有一个叫做"感应结社"的派系，他们相信人的生命在于体验，体验各种各样的行为、活动、经历，他们拥有一个很大的感应室，其中的感应石积累了来自不同位面的经历，只要你把手放在感应石上，你就必须甚至是被强迫的代入进那份体验中，像是从一个现实跨入另一个现实，必须全身心投入，那么真实，你将掌握那些记忆拥有者的所有秘密。你感受着他\她的喜怒哀乐，就好像，你的生命不止一次。

无数次的生命，永恒的生命，是你渴望的么？
不要那么快的回答这个问题，我们先来听一个永恒之人的故事。

无名氏经历的永远是生与死的轮回，死亡对他来说仅仅是一场仪式，每一次的死亡将削弱他前世的记忆，以致最终遗忘自己不会死亡的事实，后来，他活着的意义就是寻找让自己死亡的办法。很遗憾，爱情在这里难以寻觅，但是无名氏和前世的两位恋人——戴娜拉、解谜者，以及今生的两位旅行的同伴——失宠和阿娜，他们耐人寻味的对话足以堪比任何爱情故事。这是探寻生命哲理，寻找信仰的神秘旅程。

「时间不是你的敌人，永恒才是。」
"Time is not your enemy, forever is

故事要从无名氏在停尸间苏醒过来开始，请别问我主角为什么叫无名氏，我只知道他是一个不知道自己名字的人，如果你用全屏模式玩游戏才能看到片头 CG。他被一具会活动的僵尸推进停尸间，这里阴森潮湿，到处散发着腐烂的霉味和死亡的气息，无名氏走下手术台会遇到一个漂浮在空中的骷髅头，骷髅头名字叫莫提，是一个很奇怪的家伙，如你所见他只是一个漂浮的骷髅头，没有肢体没有脑髓，至于他靠什么来支撑生命的运转我们不得而知，这似乎是一个科学无法解释的现象..莫提唧唧歪歪的跟无名氏废话了一堆，把他背上刻着的神秘留言念了出来：

【我知道你好像喝了几桶的冰河水，但是你必须集中精神，在你手边应该有一本日记，可以解开整个事件中的部分谜团。法络德（Pharod）应该会告诉你其他的一些真相，前提是他的名字还没有被列入死亡书之前。】

其实莫提还有一部分留言没念，那恰恰是解开谜团的部分，将来你就会知道他为什么不告诉你。很悲剧的是，无名氏身边根本没有那本日记，而且也不知道法络德是谁、在哪里。作为玩家，我们更悲剧了，连无名氏是谁，怎么在停尸间醒来，为什么会醒来，这些基本要素都没有向我们交代，一开始我们就被黑岛（Black Isle Studios，黑岛工作室，历史上最伟大的 RPG 制作小组，没有之一，如今已不复存在。）牵着走——必须去找法络德和那本日记。带着这些疑问，我们踏上了永恒之旅。

「欢迎来到法印城」
Welcome to Hive

我不知道我是谁，我要去哪里，我只记得当我从石板上爬起来的时候，有个骷髅跟我说了很多东西，从我身上的伤痕来看我好像已经死了，生前受尽折磨，但是我感到还有血液在流淌，或许我重生了，外表却没有任何改变，只留下更多的伤痕。

——无名氏

欢迎来到万门之城——法印城。

法印城是多元宇宙的中心，它有很多通往诸界的传送门，只要你有对应的"钥匙"它就会出现，这个钥匙可以是任何一件物品、一份情感、一个动作等等。法印城的统治者是伟大的痛苦女士，虽然她在游戏里几乎和玩家没有任何互动，但在这里有必要介绍一下她，据我所知，她并不邪恶，对于任何人来说她都是一个秘密，也许你见到她的时候她已经沉静、死亡，但愿你不要见到她。她不喜欢任何人打扰她的工作、打扰监护者的工作、崇拜她、亦或是挑战她的统治，她依靠自己的神力，把诸神挡在法印城之外，可见她是多么强大的神。
在《异域风景战役设定集》里面，痛苦女士的存在就是为了平衡多元宇宙，没有 HP、战力设定，也就意味着没有任何 PC 能打倒她。在异域镇魂曲里也是一样，你如果想结束自己的生命，就去玩弄女士的布偶吧（中后期在 Clerk Ward 的奇异商店买到），多玩几次，女士就会出现把你轻易干掉。

回到游戏剧情上来，她极力隐瞒关于她的法印城的一切，没有人刺探的到，就算知道了，那也是被困在迷宫里。这些迷宫是她抽取了法印城的一小部分制造出来的空间，她有随意改变空间的能力，她把触怒她的人都关在里面，迷失方向，永远也逃不出她的控制。据说每一个迷宫都有一条能逃出去的路，但是非常难找到，这无形中加大了被关人的精神折磨。

无名氏跑遍法印城 5 大城区，在"冒尸烟酒吧"遇到了他这一生中第一个伙伴，达肯。如果你的智力值够高，你又能把他哄骗进队伍并且学会他们种族的语言，而且拿到不少的经验值。我在这里用了个"又"字，是有原因的，下面来看看这个黄色皮肤的吉斯瑟雷人的故事。

「达肯的故事」

吉斯瑟雷人是一个居住在"狱边异界"的种族，他们安静祥和，沉默寡言，皮肤深黄色布满皱纹。他们用思想控制一切，他背着的那把"卡瑞克剑"就是最好的证明，那把剑能反射出他的意志和思维，时而平静如水时而波涛汹涌，那把剑的形状随着他的内心变化，有时候锋利无比，有时候奇钝不堪，他所有的信仰灌注在这把剑上，可谓是人剑合一，剑在人在，剑亡人亡，剑的威力来源于他的信仰，信仰越强大意志越坚定，剑的威力越强大。

达肯身上带着一个叫做"色西蒙圆环"的东西，色西蒙是用思想建造出他们城市的人，所有吉斯瑟雷人信仰他，色西蒙的信仰刻在圆环上。后来城市人民发生了分裂，人们的信仰发生分歧，城市也开始逐渐崩溃，没有了信仰的支撑，达肯的剑也变得弱小。无名氏的前世来到达肯面前，他把色西蒙圆环给了达肯，借着色西蒙的话语达肯有了信仰的来源，剑的威力重现，但这是一桩交易，无名氏的前世拯救他的信仰，他要借给无名氏他的剑，人剑不能分离，所以达肯对他承诺："我的生命是你的，直到你死为止。"可是他不知道，无名氏是不朽之人，他永远不会死。

因此，达肯成为了无名氏前世的"奴隶"。这个羁绊也伴随了他一生。对于玩家来说，就算是无名氏最后选择了死亡，达肯也是无价的盟友。关于这个前世，是谜团的一部分，也就是在无名氏身上留下神秘留言的那个人，文章后面会说到。

「被掩埋的人」

在拾荒者广场打听到了法罗德的下落，他把自己隐藏在"被掩埋的村庄"，这是一个被垃圾掩埋在城市地下的村庄，这些被遗忘是必然的，在这个世界上总是会有被遗忘的人和事，只不过这里比较夸张的遗忘了一个村庄。

法络德是收尸人之王，收尸人是生命中可怜的残余，他们热爱金钱如命，流离失所在巢穴（这是游戏里法印城最肮脏部分的称呼）的角落，他们自称为拾荒者，在巢穴的街上搜寻尸体送到停尸间，向清除者们交换一些金钱。城市里覆盖着庞大的组织关系，清除者是法印城里提到的五大派系之一（异域风景设定集里是有 15 个派系，游戏里只用了 5 个），他们认为人的一生就是为了死亡而存在，死亡是一个新生，只有死亡是万事的源头（很 BT..），游戏中是可以加入这个派系的，只要你愿意就可以到积灰酒吧里找清除者老大 Emoric 加入他们，前提是不要告诉他你不会死，这完全违背了他们的信仰。

在法络德府邸找到他，你以为可以解开你的谜团了吧，不，这只是另一段旅程的开始。他是个狡猾的人，他在寻找一样对他非常重要的东西，为了这个东西，他不惜放弃优越的生活成为破烂王，利用那些遍布巢穴的收尸人来替他寻找，可是根本没有人敢进入地下墓穴。那样东西深埋在墓穴的某一个角落里，他想利用无名氏来达成目的。作为玩家的你，没有办法，只能答应帮助他，从他口中得知他要找的是一个铜球，是一个拥有无穷威力的铜球，这东西曾是你前世拥有的物品。

无名氏带着莫提达肯进入地下墓穴，这里面有 2 个对立的势力，北边是颅鼠，南边是沉默之王。你可以利用你的智慧，帮助其中一个势力消灭另一个，或者是用武力干掉 2 个势力。总之最后你会在一个封闭的房间里找到铜球，这个房间四周有 8 块墙壁，上面刻着一些类似日记的自述，从那些文字里，你了解到一部分自己的过去。

「无名氏的过去」

我们真的很难理解这个人，他是一个为了逃避自己的罪责而追求永生最后又寻求死亡的人。

最初的无名氏，给别人各种各样的建议，其中有一个建议导致了一场不可弥补的灾难，他必须受到惩罚，为了躲避这个惩罚，他向他的爱人 Ravel Puzzlewell（解谜者）求助，希望她把他变成不死之身。

解谜者是法印城里唯一敢向痛苦女士挑战的人，也是灰色五姐妹中最强的一个，拥有很强大的法力，她爱着无名氏，而一开始的无名氏是对她用了激将法，她为了证明自己的强大，把无名氏的凡人性剥离出来，最终成为不死之身。但是这个仪式在进行的过程中出现了偏差，就是无名氏在每次死亡后会丢失记忆，多出一个分身，每一个分身只对前世留下了一小部分的记忆，我们姑且先把死亡之前的时间称为前世吧，他完全不记得前世做了什么，久而久之，他很可能忘记了自己是永恒之人这个事实。久而久之，他的分身越来越多，每一个分身只有一个片段的记忆。

对于这一个缺口，解谜者也没有办法，经历了几个世纪，大约有 5、600 年吧，无名氏在法印城的停尸间里迎来了他的最后一个分身，也就是玩家扮演的这个无名氏。

当你醒过来的时候，你看见自己满身的伤疤，这是几个世纪以来累积的伤痕啊，也许你可能死了几千次？缝缝补补，你的身上每一块皮肤都有伤疤和裂缝，你整个人就像一块缝合起来的破布一样，还散发着一种奇怪的味道。在你的左臂上有一块折磨的纹身深入你的肌肤，它吸引了无数的死灵来袭击你，没有办法，因为他们都是因你而死，他们有权利来向你讨债。

你问我为什么他们会因你而死，我可以负责任的告诉你，你每死亡一次，你的凡人性就会寻找离你最近的生物替你死去，而你只会昏睡一段时间。这就是你不死的秘密。

在停尸间的大厅会遇到前世的恋人戴娜拉（Deionarra）的灵魂，她预言性的告诉无名氏最终将会遇到一个由悲伤和悔恨构成的堡垒，被称为悔恨要塞。在那里无名氏会遇到 3 个自我，善良的化身、真实的化身、偏执的化身。这些化身都是无名氏的前世，也是对这几个世纪以来最有影响的 3 个前世，所以被单独提出来，他们也正是推进游戏剧情的关键部分，能让玩家了解到整个事件的真相。

拿到铜球回去见法络德，他其实并不能帮你揭开困扰你的谜团，他只是利用你找到那个铜球罢了。但是他也告诉了你一些有用的信息，你必须去 Clerk Wards 寻找答案。这时法络德的养女阿娜（Annah）会加入你的队伍,她的职业是盗贼\战士，是一个洗劫所到之处所有带锁东西的能手，而且她非常性感啊，可爱的阿娜！她也是无名氏今生的恋人之一，让我们来了解一下阿娜的故事。

「阿娜的故事」

阿娜的种族是提夫林，你可以看到她性感的魔鬼身材上长着一根尾巴，因为她拥有恶魔的血液。提夫林是一个特殊的种族，他们的父母其中之一是恶魔。可以这么认为，被下层异界恶魔侵犯过的女性的孩子就是提夫林，他们被打上了邪恶的标记，阿娜在他们的种族里算一个异类。她被法络德

收养，从小在巢穴长大，经历过各种各样的事件，法络德收养她也并不是出于好心，而是她能为他带来更多的尸体。

某一天，阿娜在咏叹巷的一个角落发现了无名氏的前世，当时他被无数的死灵追杀，她眼睁睁看着死灵要了他的命，无名氏倒在地上死去。阿娜目睹了全程，她虽然对无名氏抱着好奇，按照惯例，她还是把他的尸体送到了清除者那里，可是她又惊奇的发现无名氏从停尸间里走出来，她知道他不是凡人，并且以后在和他一起旅行的过程中她发现他永远不会死。

无名氏让她知道，她的养父在找的是一个铜球，那铜球是他前世拥有的物品，只不过对他来说可有可无，无名氏的前世欺骗法络德说那个铜球可以让法络德逃避制裁，他信以为真，放弃了自己的贵族生活，隐藏在被掩埋的村庄就是为了找到那个铜球。
在骷髅柱子那里，法络德请求阿娜救他出来，阿娜转身离开了，如果你的智力够高，你可以问阿娜她是否喜欢法络德，我没有问。他们是养父女的关系，但是更多的是金钱利益上的关系吧。法络德让她吃好喝好，她给他找到更多尸体，提夫林种族里面，阿娜这样强壮到可以同时兼职盗贼和战士的女性是很少的。

在今生，你的一生里，无名氏的一生里，阿娜追随了你一生，直到故事的结尾，无名氏把她送回法印城，那是永别。
在那之前，希望你吻过她，不再有遗憾。她是那么爱你。

跟着阿娜的指引，无名氏一行人到达了 Clerk Wards（游戏里译名牢房），这时候游戏会出现一个过场动画。突然冒出了几个死灵，把法络德杀死，他最终还是没有避过他应得的制裁，那个铜球帮不了他，致死他也没明白这一点，那个铜球掉落在地。
在 Clerk Wards 的一个围城塔里，你见到了一座铁铸的机器，它能制造出各种各样的兵器，很多兵器是服役于血腥战争的。和它对话，你获得了一把能让你真正死亡的"不死之刃（Immortal Blade）"，不知道中文版里怎么是这个翻译啊，它的名字与它的用途完全是 2 个极端。但是必须在一个特定的场所使用，才能划破你的喉咙让你进入真正的永眠，那个场所就是悔恨要塞。

得到这把武器后，你在当地的姬院里遇到失宠（Fall-from-Grace）。这个姬院不是你那凡人思想中的姬院，它是"智慧欲望姬院"，顾名思义，你在这里只能得到精神上的慰抚，得不到任何肉体上的欢愉。这里的姬女都是美女，拥有很高的智力，通过和她们的交谈来让自己的思想达到一个更高的境界。失宠就是这个姬院的老鸨。（......我还是用了凡人思想里通俗的称呼......）

「失宠的故事」

她拥有完美的身体完美的脸蛋，是异域镇魂曲里最能勾起男人欲望的女性，不过，她是塔纳里人。当你不了解这个种族的时候，你会被她深深吸引，她告诉你她的吻对凡人来说是致命的，这也是她自卫的手段之一，如果有必要的话（......我无语）。我在游戏里从来没有吻过她，不知道会不会死，永恒之人会被她的吻毒死吗？阿娜叫她女妖精，可以把这当做是阿娜的吃醋吧～。

塔纳里人是邪恶种族之一，所以失宠走到哪里都会有人嫌弃她也可以说是害怕她。提到塔纳里

人就要提到血腥战争。这是多元宇宙里规模最大持续最久的战争，已经有上千年的历史，交战的双方是塔纳里魔和巴兹魔。这里引用一段百度上对血腥战争的解释。
"很少有人能够真正懂得血腥战争的意义，包括巴兹魔和塔纳里人。血腥战争实际上是诸界保持平衡的一种方式，因此它一直存在于多宇宙之中。它最先为巴兹魔和塔纳里人挑起，原因是因为双方无法同意彼此对诸界的处理方式和在诸界中的存在方式——巴兹魔主张秩序的邪恶，塔纳里人则赞成混乱的邪恶。

这场战争从下界升级到整个多宇宙，没有任何域界可以幸免。它的意义在不断破坏和不断抵制中被放大，它使这两个公认的邪恶种族不会有精力去做其他事情。而其他种族将竭尽权力捍卫他们的集体意志。

血腥战争破坏性极强，给多宇宙带来无穷困扰，但是它同时也使多宇宙得到重新构建的机会。多宇宙必须保持平衡，极强的摧毁力量会被赋予相应的反弹。"

失宠曾经也是邪恶的，后来她在各个位面间旅行，了解了更多多元宇宙的秘密，她对此的看法也和凡人不太一样，之后她又加入了感应会，感应了更多别人的人生，摒弃了他们种族邪恶的一面，她用正直的人性、自己的智慧和美貌建造了"智慧欲望姬院"，当无名氏问及失宠名字的来源，这个名字是她对于自己的自嘲。
她给人印象是冷静、沉着、理智的女性。但这并不能掩盖她美丽的光芒。如果说阿娜有一份恶魔的狂野，那失宠就是智慧和美貌的化身。

失宠也将伴随无名氏今后的旅程，直到最终将她送回法印城，她也会告诉你，无论你身处何处，她都会找到你。每一个玩家都是无名氏，你会喜欢失宠还是阿娜？在骷髅柱子那里，这个问题将会考验你对她们的爱情，你愿意交出阿娜还是失宠......在这里你交出了她们其中的任何一个，那即是永别，此地图不能再返回。（题外话，如果你之前在奇异商店里买了方块魔冢，就不用交出任何人）

「解谜者的引导」

失宠加入了无名氏的队伍，她是牧师，是个辅助职业，法术大多都是治疗术和加强效果之类的，在队伍里基本上都是站在后面的角色。
在失宠的姬院里，了解到一个惊人的真相。凯赛（Kesai-Serri）竟然是解谜者的女儿！她拥有解谜者的血液。不要管凯赛是谁，她的父亲是谁，这只是黑岛的一个手法，用凯赛作为引子，引导你找到解谜者。解谜者就是法络德告诉你的消息里涉及到的重要一环。
前面我说过法印城有很多传送门，只要有对应的钥匙，她就会出现。通往解谜者迷宫的传送门钥匙，就是凯赛的血液。关于这一点，无名氏是在感应会里遇到一个老顽童，他跟无名氏交换了糖果后告诉无名氏这个秘密。至于那个传送门，是无名氏前世留下的一份遗产，要完成"登神者"派系任务后得到，同时得到背上留言里提到的那本日记，说是一本日记，其实一个 12 面体，那上面用幽欧语写着一些无名氏的很重要的信息，通过这些无名氏又可以了解到关于前世的事。门和钥匙都得到了，就可以打开这扇传送门。

终于见到了一直在寻找的解谜者，希望她能解开无名氏心中的疑惑。
他们在解谜者的花圃中长谈。无名氏了解到很重要的消息，关于他的一些过去。

"什么东西能改变一个人的本质？"

这个究极问题、贯穿游戏整条主线的问题、害死无数条性命的问题，解谜者会问你。她就像是斯芬克斯会吃掉任何回答不出它问题的人一样，她给了你 19 个选择（大概是这个数），威胁你，作为玩家的你，该选择什么呢？违背自己的心，去拍她马匹？还是选择自己心中的答案？每个玩家心中都有自己的答案，也许你会选爱、悔恨、力量、死亡之类的，我选择了一个我认为最合适的答案。"解谜者改变了无名氏的本质"，她让他不死。

不管无名氏如何回答，解谜者都会接受他的答案，她也只接受他的答案。因为她爱他，她在等他的答案，也可以说，她要的答案也就是他给的答案，而别人无论怎样回答，都会死在她的手里，无名氏就是她要问那个问题的原因。仅此而已。
谈话的末尾，无名氏要求解谜者归还他的凡人性，解谜者声称她没有东西可以归还他，他的凡人性不在她手里。虽然她曾经可以那样做，把无名氏困在那花圃里，但是没有。阿娜在你的身边告诉你，因为解谜者真的爱你。
为了寻找自己的凡人性，无名氏必须离开这里，解谜者告诉他前往诅咒城（Curst）可以找到线索。虽然他亲吻了解谜者，当他准备走的时候，解谜者阻拦他，极力要留下他，甚至不惜毁灭他。
不得不战。

手刃前世的恋人后无名氏离开了这个被扭曲的空间，他走之后。有一个貌似神的神秘人物来到解谜者尸体前，这时解谜者又复活了（原因不得而知），和神秘人一番对话，两人不和开打，神秘人拥有压倒性的优势，一连串的净土之泪、冰火云之类的 5、6 级魔法就把解谜者干掉了。也许中级魔法在神秘人身上有更强大的威力。

到此我们会提出一个疑问，从时间推算来看，最初的无名氏是存在于大概 5、600 年前，那么解谜者至少也有 5、600 岁，怎么会有一个如此年轻貌美的女儿呢？这个问题一直到游戏末尾还一直困扰我，直到无名氏最后一次返回法印城，谜题才得到解答。还记得拾荒者广场那个老马贝斯么？就是教无名氏成为法师的那个接生婆。她实际上就是解谜者本人，当无名氏在解谜者的迷宫中打倒解谜者后，返回法印城中，去和她对话，她就会变成解谜者，无名氏听完这一段插曲，然后马贝斯消失了，永远的死了。

「骷髅柱子——莫提的故事」

在诅咒城完成一系列的任务会指向一个人——天神 Trias，他就是那个告诉无名氏前世悔恨要塞所在地的人物。只不过他被囚禁了，要去释放他，帮他拿回他的剑。然后他引导无名氏前往骷髅柱子，那是无名氏前世去过的地方。
是救了莫提的地方。巴托异界（Baator）。

这个柱子上都是骷髅头，只有生前做了坏事说了谎话导致别人死亡的坏家伙死亡后会被收纳到柱子里，他们在柱子表面游移，这些骷髅头嘈杂的互相谩骂、永无休止的争论、只要一张口就散发出恶臭，当年莫提就是他们其中之一（可以理解为什么莫提骂功那么强的原因了）。
无名氏的前世为了打进悔恨要塞，需要很多他想知道的信息，而骷髅柱子累积了几百年甚至千年的信息无疑能给他很大的帮助，当无名氏来到骷髅柱子前时，莫提使劲的挤到骷髅柱子的表面让他看到，莫提声称自己拥有绝大部分无名氏想知道的东西，关于诸界的知识，只要无名氏把他拉出来，

离开那个柱子他就会告诉他那些知识。这是一桩很公平的交易，无名氏前世救出了莫提，可是，他立刻又生气了，因为他发现，莫提离开了那个柱子后，也会遗忘那些柱子拥有的信息，等于是莫提就是个废物。

还算是莫提魅力值帮了忙，他不停的安抚无名氏，愿意跟随他一辈子因为他救了他一命，虽然不能解答无名氏的疑问，但他对他还是有帮助的，所以无名氏还是带走了他，这一带又是一生。

其实还有一个让莫提跟随无名氏的原因，只不过无名氏不知道。
那是在莫提生前的时候，他说了一个谎话，导致了无名氏的前世死亡，莫提死后被收到了骷髅柱子，而无名氏是不死的，只不过失去了对莫提的记忆。莫提认为自己欠了他的债，只要他还活着，莫提就心甘情愿走上无名氏的永恒之旅。

今生的无名氏再次来到骷髅柱子，当然他什么都不知道，直到骷髅头们要求无名氏归还莫提给他们，莫提才把关于他这部分的记忆告诉无名氏。任何一个玩家都不会傻到把莫提归还给他们，更何况莫提还乞求你不要那样做，就算他再唠叨的烦你，经过了这么长的一路陪伴，你还忍心抛弃他吗。
为了问出悔恨要塞的具体位置和如何离开巴托异界，骷髅柱子还会要求你做一个更令你痛苦的牺牲，放弃阿娜还是失宠。如果之前你没有买方块魔冢，无论你是没有钱买，还是因为没看到攻略不知道要买，或者压根不想买，那你在此就会后悔。赶紧 SL 吧。前提是你保存的存档还没到骷髅柱子这里。亦或者你的魅力值够高，也可以在语言上将话题转向别处避开这个陷阱。有一点很有意思，法络德的头骨也出现在柱子上，并且他希望阿娜救他。阿娜没有救他，他又被淹没进了骷髅柱子里。

「卡赛冥异界的背叛」

在得到所需要的信息后，无名氏返回了诅咒城，可是这里已经变的一无所有，真正的一无所有，所有东西都消失了，只有中心区域留下一个传送门，通往卡赛冥异界（Carceri）这是下一个目的地，由混乱统治。
天神 Trias 变成了这场战役的领导者，他是个背叛者，背叛了上界，背叛了自己的家乡塞勒席亚山，他的神性已经扭曲，发动了攻打塞勒席亚山的战役。关于这场背叛游戏里没有给出过多的解释。

只不过崔瑞斯用邪恶污染了善良的本质。他最终和无名氏打了一架。胜利后无名氏得到一个很强大的 9 级魔法
打倒他后，无名氏善良的本性显露，没有毁灭他，用言语劝他改过了自新。

无名氏："上层异界是公义、善良和美丽的家乡，它们也是饶恕的家乡，回家去吧，承认你的错误，并且祈求饶恕。"
崔瑞斯："凡人，你的话很有说服力，而这当中的智慧深深影响了我。我应该向我的父亲们请求原谅，而且接受他们所选择的惩罚。如果我们再次相遇，希望我已得到救赎。"
无名氏："祝你好运，崔瑞斯。"

「无数次死亡的分身」

离开了下层异界，最后一次返回法印城，故事迎来了最终的判决。

重返停尸间 2 楼无名氏苏醒的那个手术台附近，会有一扇新出现的传送门，那里通往悔恨要塞。在传送门前，无名氏一一询问伙伴们是否愿意跟随他前往，在此莫提终于说出了一个困扰无名氏很久的谜团答案。

几百年前，解谜者把无名氏变成不朽之人后，他死亡了无数次，又复活了无数次，每一次死亡对他来说不过是一个新生。
在过去的数百年里，无名氏拥有多重身份，伟大的魔法师、战场上的将军、邪恶的以偷窃为生的盗贼、躲藏在阴影中的流浪者等等，他流浪在诸界，扮演着不同的角色，拥有不同的阵营，混乱、善良、邪恶、亦或是中立。
其中有一个分身开始对自己产生疑惑，他心中萌生了悔意，对那些因他而死的人们的悔意。他向天神崔瑞斯（Trias）仔细询问了悔恨要塞的确切位置。

200 年前，出现了一个行动派分身。他做了大部分很有实际意义的事，他知道自己会无数次重生，但是会遗忘大部分记忆的事实。所以他在自己的背上给自己今后的分身留下了大量线索，关于自己、关于目的之类的信息，他也就是给达肯色西蒙圆环的那个人，也是假装与戴娜拉相爱然后要她死在悔恨要塞的那个人，也是招募了一个盲人弓箭手一起攻打悔恨要塞的人。

和达肯对话，能了解他认识的那个分身的性格，为人冷酷、残忍、对别人漠不关心。达肯和莫提追随他，都是因为欠他人情。其实他们都不喜欢那个无名氏。不可否认他是一个极其聪明，懂得为自己留后路的人，他在背上留下引导性的刺青指引无名氏前往寻找法络德，而法络德又被他引诱去寻找铜球，当法罗德得到铜球他又必须死，铜球又回到无名氏手里，他委托了登神者派系（中文繁体版里翻译是神人党）制造通往解谜者迷宫的传送门，只要无名氏加入了神人党就可以得到那扇门，一切都在他的掌握中。

他救了莫提，诱骗了达肯，带着那弓箭手，一起攻打了悔恨要塞，为了打倒超凡者，超凡者是何人？有些玩家早已经猜到，在游戏之初戴娜拉灵魂就有预言过，"最强大的敌人是无名氏自己"，也就是自己被剥离出来的凡人性。
在要塞的入口处，要求戴娜拉释放她强大的力量以帮助他，就是她的死亡，她的灵魂能毫无阻碍穿越这尘封的要塞帮助他得到他想要的一切信息。

可是最后计划还是失败了，一进入要塞，伙伴们就和无名氏被冲散，分别被传送到了不同的地方，暗影族把他们逐个消灭。无名氏没有见到最后的敌人，他死在悔恨要塞，可是超凡者没有真正毁灭他，或许他根本不想让他凡人的肉体死去，这可能意味着一个深迴的羁绊——肉体死去，凡人性也会死去。

超凡者不允许这样的事情发生，他把他们都送回了法印城，除了戴娜拉。
在这之后，无名氏又有过几个分身都是默默无闻的，直到最后，也就是玩家扮演的这最后一个分身的到来。

「悔恨的要塞」

经历了无数次的死亡、重生后，无名氏进入了最终目的地，悔恨要塞。入口处无名氏遇到了戴娜拉的灵魂，还是被一种虚无的风吹着，飘荡在地面。原来在无名氏的前世那个年代里，她曾经深爱过他，为了他的一个愿望，她倒在了悔恨要塞，成为永驻在此的灵魂，仅仅是为了当无名氏的一个哨子，探清悔恨要塞的地理位置以及那个强大敌人的动向。为了爱，她牺牲了自己的生命，毫无怨言。即使她知道无名氏骗她，她也心甘情愿。当无名氏重生后，又怎能记得她呢。

带着对戴娜拉的悔恨，今生的无名氏依然踏上超凡者的领地。在要塞内部，无数的暗影族对他发动袭击，透过古老时钟上的指引，他启动了四部机器，每启动一次，就有一段前世的回忆穿越过无名氏的脑海，流遍全身。四部仪器都打开了，出现一扇传送门，在这里又要经历一个本能的试炼，根据无名氏阵营的好坏，对手会有所改变。善良的阵营会出现伊格纳斯（Ignus），邪恶的阵营会出现维勒（Vhailor），他们都是无名氏曾经的伙伴，现在是来复仇的...

关于维勒和伊格纳斯，由于我没有收编他们入队，所以不做过多的叙述。
伊格纳斯曾经是无名氏前世分身的一个徒弟，那个分身是个强大的法师，他教伊格纳斯法术，伊格纳斯为了证明自己的能力，不惜做出巨大牺牲，最后他把自己变成了一个燃烧的火人挂在冒尸烟酒吧，（伊格纳斯火性魔法很强）。

完成本能的试炼接下来进入反射迷宫，在这里，无名氏遇到了他的 3 个化身，善良的化身、真实的化身、偏执的化身。他们 3 人为无名氏解释了游戏之前出现的所有谜团，整个事件的真相随着无名氏利用强大的意志力吸纳了 3 个化身后逐渐明朗。在这里使用铜球，得知了无名氏数个世纪以来真实的名字后，玩家们也了解了所有的来龙去脉。

那个善良的化身就是最初的无名氏，要求不死之身的无名氏。他知道自己死后不会去天堂，所以他逃避判决，要求着永生。后来他忏悔着，希望有更多的时间来弥补过去犯下的错，他永生了，有了弥补的机会。如今，他在和无名氏对话时显得异常平静，似乎已经早就料到事情的结果，而不做无用的反抗，他的眼神平静如水。他会问你一个问题："你真的活过你的生命——你曾经有过的短暂生命吗？到了最后——那值得吗？"一共有 5 个回答可以选择，我选择了最接近我真实想法的那个答案："似乎......很短，我所体验到的一切，我都很喜欢，而且我不想忘掉它们。"当我在回答这个问题的时候，我的心中很是震撼，为我心中有这样的答案感到痛苦，我带着所有感情投入到游戏里了，而结局必定是无名氏的真实死亡。我们早就知道。

那个真实的化身，冷酷而理智，有条有理的和你说他的计划，希望你和他融合，以便完成对悔恨要塞的攻打。（这就是文章前面被描述最多的那个分身）

那个偏执的化身是真实化身之后的一个分身，攻打悔恨要塞的失败让他发生信仰的改变。他诅咒痛恨每一个分身，他认为那些分身是偷窃他身体和记忆的小偷，之后他设计了很多陷阱来陷害之后的分身，比如 12 面体上的机关能让无名氏中毒身亡。不过还好他只存在了几年，而那 12 面体日记也帮助玩家解开了很多疑惑。还算是对推动剧情中不可或缺的一环。

吸纳了 3 个分身，关键人物的事情、无名氏为什么不会死、无名氏几百年里主要的 3 个化身发生的经历、这 3 个贯穿游戏始终的主要谜团都得到了解答，整个事件来龙去脉在玩家心中已经形成一个圆环，完整无缺。

只差见到超凡者本人了。

「最终审判」

在要塞的顶层，无名氏面对着超凡者（transcendent one），听他那毫无逻辑又自我的话语，不戴任何感情。

这个游戏里智力很重要，智力高，能不动武力解决很多问题。

要塞的顶层躺着伙伴们的尸体，利用高智慧和超凡者谈及我们的本质，我们是共同体。肉体和凡人性是共同体，要重新融合在一起，否则就利用那把不死之刃自杀，同时超凡者也会死去。用这一点威胁超凡者和无名氏融合为一体，最终无名氏办到了，他们顺利融合。

吸收了无名氏的凡人性后，他的声音发生变化，变得空洞遥远。无名氏施展复活术把所有伙伴复活，在天顶要塞。他一一和伙伴们道别，把他们传送回法印城。

而自己，接受了数百年前就应该承受的制裁，独自前往血腥战争。

「故事的结束」

永恒之人放弃了永恒的生命，他原本完全可以不用走这条毁灭之路，他最后的一个分身，把人生目标放在了终结自己之上。最后他投入血腥战争中，可是他不再永恒，这意味着，那些恶魔会把他无情的撕碎。在游戏结尾 CG 中，那个毅然拿起斧头投入战争的背影，是那么坚决，就像他的内心，已经放下所有包袱和情感，他已经没有任何负担，可以坦然接受命运的安排，从容赴死。

在送伙伴们返回法印城的时候，已经控制不住自己激动的心情。这是永别的场景啊......

可爱的阿娜，要和你永别了，你摇动的尾巴再也看不到了，你吃醋的样子再也看不到了。永远不会忘记和你的拥吻。

美丽的失宠，你说无论我在哪里你都会找到我，即使我在血腥战争当中。如果我不再是我，我已经死亡，不再完整，那还有何意义。

忠诚的达肯，永远的导师，即使曾经欺骗过你色西蒙信仰，因为你的那句承诺，"你的路就是我的路"， 你毫无怨言跟随我。

不会疲惫的莫提，即使你很烦很吵，在寻找真相的道路上你一直陪伴着我，无论当初你因为什么自私的原因隐瞒了我背上最关键的一部分留言，我还是要感谢你，如果你告诉了我那些，我就不会有这短暂但是精彩的一生。

《异域镇魂曲》获得了最佳剧情 RPG 的荣誉宝座，与博得、辐射并列为黑岛历史上最出色的 RPG 游戏。这一款 1999 年出品的游戏，吸引了无数 DND 爱好者、RPG 爱好者研究它，直到今天它还是经久不衰。

永恒之人的故事结束了，你能回答那个究极的问题么，"什么能改变人的本质？"每个人心中都有自己的答案。无名氏在原罪章节中完成了自我的救赎，完成了自我的完整，故事画上了句号。

黑岛工作组解散后，异域镇魂曲也变成了永远的唯一，没有续作。其实这对玩家来说也不算坏，假如给别的小组接手续作，那异域就不再是黑岛的异域了。让我们的内心永远停留在最美好的那一面吧。

They live in Arkham——《batman arkham asylum》访谈录

heavensmile

前阵子写的。文笔非常有限，加上刊载这文的杂志 15 号才会出，所以谢绝转载。。。。我也就是混点分- -~

09 年最受关注的改编游戏作品是什么？金刚狼前传？如果早一个月，也许的确可以这样说；但是，伴随着《蝙蝠侠：阿克汉疯人院》的发售，09 年最受关注改变游戏作品，乃至 09 年最受好评的动作游戏也变得毫无悬念了——无论是媒体评价还是玩家反响，近似于统一口径的赞誉，完全呈现出一边倒的局面。"有史以来最好的改编游戏"，这是大家耳熟能详但又略感陌生的吉尼斯世界纪录对本作的描述，一个并不具体针对游戏界的奖项能够给予阿克汉疯人院这样的关注，由此可见媒体及玩家对本作的热情有多大。按照以往惯例，影视动漫改编作品往往都是是质量低劣流程简短细节赶工的半成品，这类游戏永远不乏后继者，即使是今年，流程短到发指的《刺客联盟》与近似于刺客 mod 的《终结者》就是最好的反面教材，两者的开发室都是烂作频出的 GRIN，其中后者更是从游戏开始到结束，全程出现的敌人只有四种。于是在这种情况下，能够在保有原作特色基础上具有一定水准的游戏就显得尤为难得，例如金刚狼前传，丰富的招式与血腥的风格让不少玩家大呼过瘾，甚至引发了玩家关于战神（GOD OF WAR）与金刚狼前传孰优孰劣的热烈讨论；相比之下，阿克汉疯人院则比金刚狼前传更为出众——更多精致的画面细节与更纯熟的色调运用，更舒服的游戏节奏与更合理的收集要素，而这些都是出自一个几乎完全陌生的开发室之手。说不吃惊那肯定是假的，一个毫无名气的开发室能做出这样杰出的作品，上一个让笔者有这种感觉的厂商是制作《Witcher》的 CD Project。从不抱任何期望到废寝忘食将游戏玩穿后，笔者做的第一件事就是重新进入游戏主菜单，打开 Credits——嗯。。。Rocksteady studio，记住你了！



开发商到底要有多大耻度才敢把一个极其拙劣的 mod 当做新游戏卖？GRIN 告诉你答案

阿克汉疯人院能在佳作云集的 09 年秋脱颖而出，游戏质量的本身是一方面，也有原作魅力的因素。由于自身对蝙蝠侠的了解有限，所以笔者针对本作对几位身处哥谭市的人士进行了简短的访谈，希望通过与他们的对话，让读者对本作有更为细致的了解。

英雄都是两面性的。他白天是性格外向生活浮华的布鲁斯少爷，晚上则变成相貌狰狞打击罪犯的游侠。。。这两者并不冲突。

人物介绍：Alfred，全名 Alfred Pennyworth，韦恩家族的管家，布鲁斯•韦恩法定监护人，布鲁斯父母双亡后，是 Alfred 将其抚养长大，他是最了解布鲁斯的人，也是最了解蝙蝠侠的人。

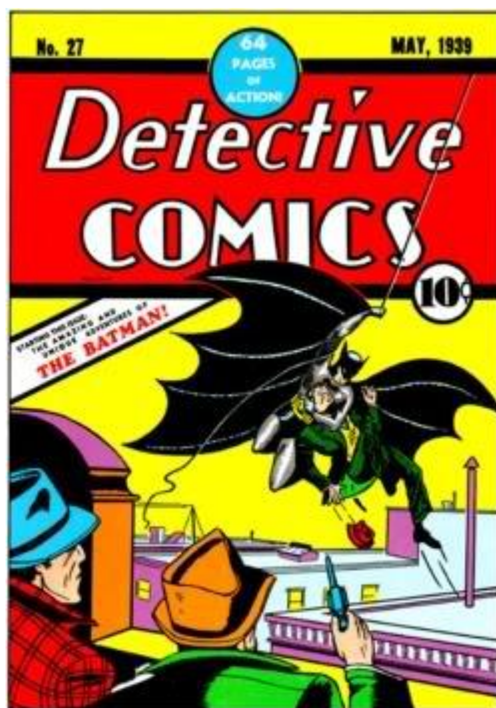


03 年《蝙蝠侠：哥谭骑士》中的阿福形象。无论是家中大小事务，还是支援蝙蝠侠的活动，阿福永远是布鲁斯的管家，也是他唯一的亲人

笔者：蝙蝠侠自从诞生至今已有大半个世纪，可否请您简单介绍一下蝙蝠侠的历史？

Alfred：好的。如同您所说，蝙蝠侠最早刊载于《侦探漫画》1939 年 5 月的 27 期上，由鲍勃肯

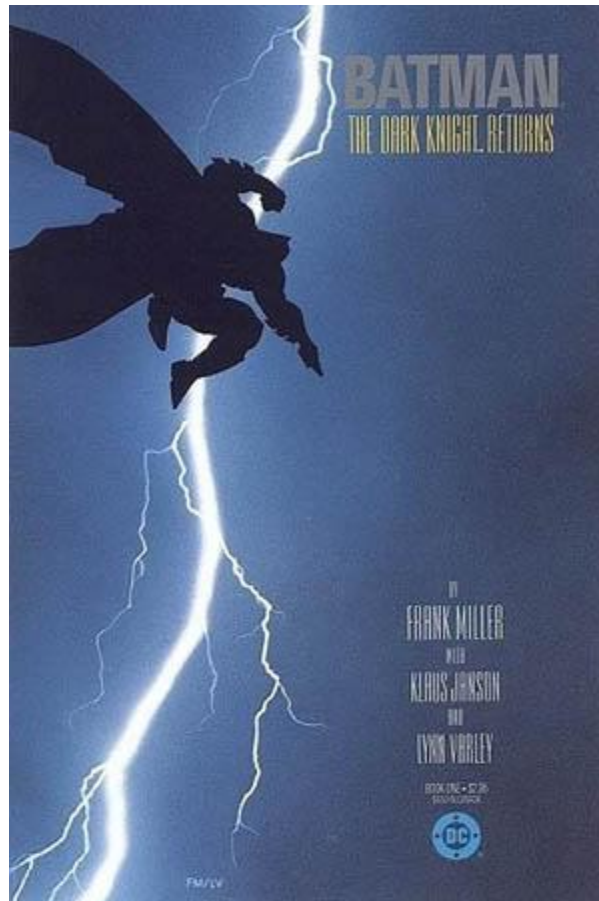
恩与比尔芬格共同创造，至今已有 70 年的历史了。那时的蝙蝠侠只是同时被塑造出来的多个虚拟角色之一，但因为后来人气的急速攀升，从 1940 年开始，蝙蝠侠拥有了专属自己的同名漫画，和蝙蝠侠同时期的最受欢迎的另一位虚拟角色则是超人，而他在后来也与蝙蝠侠的世界有过相当多的接触。蝙蝠侠的身世，也就是布鲁斯•韦恩少爷的设定是一开始就决定下来的要素之一，在某天夜晚，少爷与父母去看电影《佐罗》，回家途中一家人遭遇劫匪，少爷亲眼目睹双亲在自己面前被匪徒杀害。双亲去世之后十年，布鲁斯少爷游历世界，开始在东方与欧洲学习武术、钻研犯罪学，试图通过自己打击犯罪来改善哥谭市的局面，避免自己年少时的悲剧发生在其他人身上。然而少爷最初的行动十分失败，不仅罪犯攻击他，警察也向他开枪。在一次濒临死亡边缘的时候，他想起了幼时所害怕的蝙蝠：作为普通人的他，想要有效打击犯罪的话，需要一种能够威慑敌人的东西，于是蝙蝠侠便诞生了。



1939 年第 27 期《侦探漫画》，蝙蝠侠的首次登场

蝙蝠侠的历史经历过数个时期，早期的蝙蝠侠是一个铁血硬汉；四十年代时，蝙蝠侠的风格因为少年角色罗宾的引入而变得软化了，这一时期的的他被塑造成一个值得尊敬的父辈般的角色，作品整体风格偏向明快；五十年代时，由于其他 DC 科幻漫画的成功，蝙蝠侠也走上了相对奔放而科幻路线；六十到七十年代，由于电视剧的热播，蝙蝠侠的漫画被强令走与电视剧一样夸张滑稽的风格，而伴随电视剧的退热，漫画人气的衰退也无法避免；从八十年代开始，蝙蝠侠开始逐渐回归了最初晦暗硬派的风格，其中影响最大的作品便是弗兰克米勒从 89 年开始连载的《蝙蝠侠:黑暗骑士归来》，其中描写了可能发生的未来，面对不断恶化的哥谭市，年过半百的布鲁斯少爷重批战袍，制裁犯罪者的故事，基调十分黑暗与成人化。弗兰克米勒的构思虽然大胆，但与蝙蝠侠设定的初衷却是吻合的，因此非常受到蝙蝠侠爱好者的欢迎，加上同时期上映的《蝙蝠侠》电影，作品的人气得

到了重大回升，时至今日，蝙蝠侠依然是 DC 旗下最受欢迎的英雄角色之一。



《Dark knightreturns》，弗兰克·米勒的第一部蝙蝠侠作品，1986 年开始连载，蝙蝠侠历史上具有重要意义的作品

笔者：有很多人认为蝙蝠侠是个疯子，抑或是偏执狂，一些温和派则把他当作令人生厌的伪君子，作为可能是最了解他的人，您对他的看法是怎样的？

Alfred：无论从哪种角度看，单纯的把蝙蝠侠看做一个疯子或是伪君子都是过于片面的看法。一千个人眼中有一千个哈姆雷特，对蝙蝠侠有些许主观成见是非常正常的事，但如果把凶恶与偏执当作疯狂，将坚持不杀人当作伪善的话，那只能说明持这种看法的人对蝙蝠侠和布鲁斯的了解不够。英雄都是两面性的。他白天是性格外向生活浮华的布鲁斯少爷，晚上则变成相貌狰狞打击罪犯的游侠，这两者并不冲突。布鲁斯与蝙蝠侠，二者实际是不可分割的。布鲁斯是蝙蝠侠行侠仗义的资金来源与伪装面具，布鲁斯少爷幼年时痛苦的回忆，无力救助父母的愤怒是驱使蝙蝠侠行侠的动力，为名为布鲁斯•韦恩的人复仇，使其他哥谭市的市民免于自己所受的遭遇是蝙蝠侠的目的。布鲁斯与蝙蝠侠，其实都是他的面具，而他是知道这一点的，所以他会依据具体情况切换自己的身份，依

靠自己对近似于偏执的原则的坚持来维持自我；另一方面，他也依靠着在下、蝙蝠女以及罗宾和戈登来维持自己的人性。他比任何人都清楚，哥谭市的罪恶是不可能彻底根除的，他的斗争永远不会结束，也许他的灵魂是在逐渐的步入黑暗，但为理想而战本身，是和胜利一样重要的。

‟我觉得我还能再抢救一下。。。”说笑的，其实是完全没救啦。

人物介绍：Riddler，出谜者，原名 Edward Nygma，蝙蝠侠敌人中少有的智慧型罪犯，爱出风头，游戏中隐藏的？就是他安放的，比较隐蔽的？如果被找到后，Riddler 会表现出惊奇的语气，偶尔也会表扬一下玩家。当然，说得最多的还是：‟你作弊了吧？一定作弊了！”



谜语人 Riddler。用现在流行的称谓来说，谜语人是典型的‟变态绅士”。其代表特征之一就是身上的问号标记，图中的是问号手杖，电影中则一般是问号衣服与领带

笔者：你已经玩过《蝙蝠侠：阿克汉疯人院》了吧？感觉怎么样？

Riddler：感觉？第一感觉就是，日本游戏完蛋了。哦不，准确说应该是，日本的 ACT 在欧美 ACT 面前已经毫无优势了，以小见大，其实其他类型也差不多。所以呢，说日本游戏界完蛋了也没差。你看，前几天稻船敬二也在说‟日本游戏界没救了”，小岛秀夫直接说‟我现在对欧美游戏更

感兴趣”。现在的游戏界，基本就是这个样子。



游戏正式开始的第一场战斗。对手都是肉鸡，玩家只需单点左键就可以轻松取胜。硬派的作品与简单易上手的难度是欧美游戏的特色，日式游戏则正相反

笔者：为什么这么说？

Riddler：谜题本身即是一种游戏方式，其目的也是为了娱乐。以前一个人住的时候，我的爱好之一就是玩游戏，即使是在这（指阿克汉），每个月也是有那么几次机会玩一把的。我为什么这么说？因为以前的游戏界，日本游戏的地位是决定性的：日本人擅长精雕细琢，他们的作品无论是画面还是系统都非常精致，即使是 MGS1 和 MGS2 这样以美国谍报战为背景的作品，日式风格也是一目了然；相比之下，我们这边做的东西就像是糙爷们上针绣课做出来的失败习作：架子一般搞很大，实际里面内容却空虚无物，比如 Fable1，近年的还有刺客信条之类，基本都是卖个概念，赚足眼球，卖一份是一份。日本人擅长手感、画面与系统细节，我们擅长图形技术、世界观的建构设定，这在以前是不变的事实，但现在却不同了。过于沉迷在上个时代的主机上使得他们跟不上时代的进步，次世代初期的数款游戏就是非常典型的例子，帧数的不足和贴图与 shader 细节的粗陋随处可见；而图形技术上的落后并没有对他们造成太大影响，甚至产生了些许副作用：大量厂商开始将兴趣转投在性能简单的 Wii 上，制作一些简单移植复刻就可以发卖的作品。这大概和日本人的岛国意识有关：他们如果认定并熟捻了某项技术，便会用尽所有精力在完善这种技术上，而不是跟随时代进步去学习新的技术。游戏的画面其实只是我所说的技术的一方面，更重要的是，即使是游戏要素，日本人的传统优势也已经开始丧失殆尽了：阿克汉疯人院的手感即使比起日系 ACT 的代表诸如鬼泣也不遑多让，虽然战斗时几乎没有血液飞溅，但依然能给人以拳拳到肉的质感；玩家只需在攻击过程中按住敌人对应方向，蝙蝠侠就能在击倒面前敌人后立刻攻击下一个目标，战斗的流畅感大为增强；敌人的反击提示参考了《红侠乔伊》的概念，如何合理利用反击来维持连击数使游戏的战斗

变得更加值得研究，而想要进一步追求难度的玩家也可以选择没有反击提示，完全依靠视觉和听觉决定反击时间的高级模式。细节方面，阿克汉疯人院虽然不如 MGS2 那样对细节近似偏执狂一样的追求，但小丑女被蝙蝠侠同学关起来后用 detective 模式观察时心情显示为 calm，Calendar Man 房间里贴满墙壁的日历纸，Maxie Zeus 房间里诡异的环形符文，植物园里看书的死人，我放在疯人院各处的数个？以及全程对蝙蝠侠同学各种关切的牢骚和提示，蝙蝠侠同学被敌人打倒后敌人各种不同的取消台词，所有被蝙蝠侠同学击倒的杂鱼胸部平缓的起伏，嘿，你知道的，那家伙从来不杀人。



只要杂兵头上出现攻击提示，按下右键就可以立刻做出漂亮的反击。欧美厂商的学习力，在日本厂商中实在太难看到了。

总而言之，现在的日式游戏，即使优秀的也像如龙一样，无非是穷究一个点做到极致，看不到任何向西方借鉴与学习的东西，已经单纯满足于本土消化而不是向原来一样放眼世界，就好像泛滥的 B 级烂片一样，配角奄奄一息的躺在主角的怀里，"我觉得我还能再抢救一下。。。"其实都是说笑的，早就没救了。



很漂亮的一张图。图中玩家应该是从疯人院最高的钟楼上往下滑翔，游戏的视角在滑翔时会自动进行调整，非常具有压迫感

媒体平均 9 分是不是过高了？实至名归

笔者：这次媒体对《蝙蝠侠：阿克汉疯人院》给予了高达 9.0 以上的平均分，是否觉得过誉了？

Riddler：9.0 吗？如果是整数分的话，那并不过分。事实上，阿克汉疯人院的很多部分还是存在细节不到位的情况的，并非是做不到，而近似于制作者本身就不打算做到面面俱到。比如战斗系统的反击判定过于宽松；PC 版战斗时对具体方向不好控制，经常因此导致练级失败；boss 战非常鸡肋，大型 boss 几乎都是 Bane 一战的散装光盘，Killer Croc 一战毫无难度，与小丑女的所谓 boss 战不过是一场特定杂兵战而已；基本没有原创、依傍同名漫画的剧情。这么做的理由一方面可能是预算，一方面可能是为了续作留一手。阿克汉疯人院各方面做的很纯熟，但也仅是纯熟而已了，差不多就是 8 分水平。但是这是漫画改编作品，说不好听点，因为身处环境中的下限过多，所以阿克汉疯人院稳定的质量显得鹤立鸡群，所以分数会适当高些。而真正让阿克汉疯人院获得 9 分评价的，是它的节奏，既包括叙事节奏，也包括游戏节奏。



中后期对小丑女的 boss 战。其实只是强制的三场杂兵战，开发商对 boss 战的敷衍非常明显

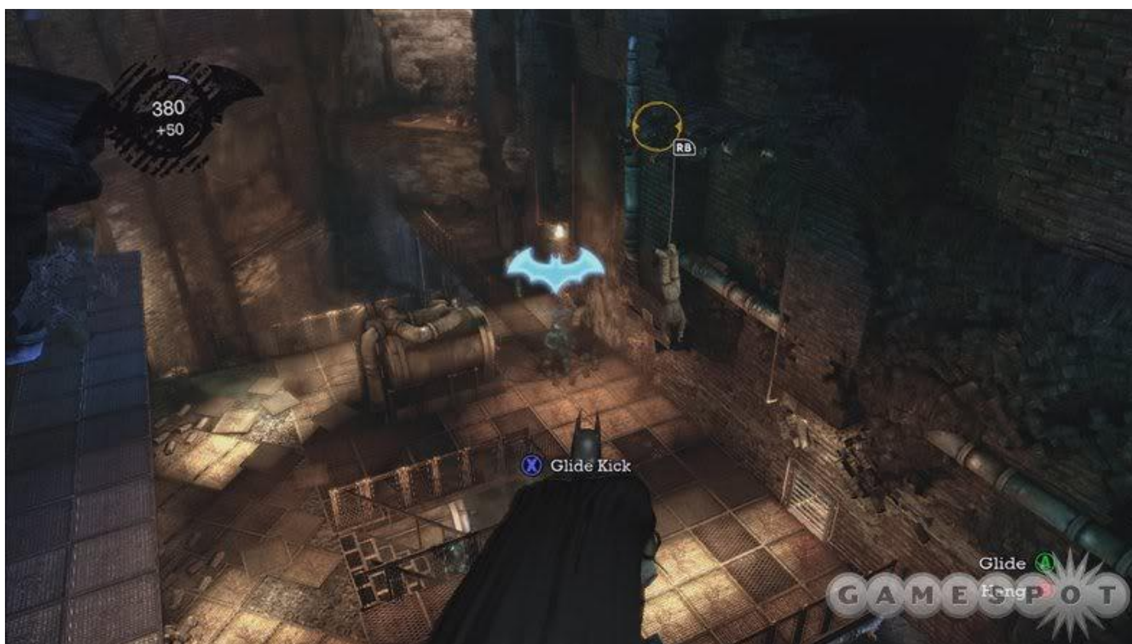
笔者：节奏也有差别之分？

Riddler：当然是有的。就叙事节奏而言，阿克汉疯人院的开篇堪称典范：蝙蝠侠同学将 Joker 扭送到阿克汉疯人院，并陪同警卫将被五花大绑的 Joker 送至重犯牢房。这段过程中，蝙蝠侠不能快速跑动，也不能够攻击，唯一能做的就是随同守卫缓慢移动。于是玩家的注意力势必集中在 Joker 身上：在护送这段并不长的数分钟里，Joker 始终是在不停说着闲话的，甚至利用机会作弄体检医生；护送过程伴随的是时明时暗的灯光，中途 Killer Croc 震撼性的登场，失效又恢复正常的电梯，然后便是 Joker 夺取监狱控制权，游戏序章开始。剧情动画的结束后玩家就需要面对第一场杂兵战，然后是潜入战与 boss 战，所有这些，都在游戏开始不到 30 分钟的时间内一气呵成。玩家的情绪被直接调动起来，而即使是之前对 Batman 的世界没有任何了解的玩家，也可以很快直观的了解必要的世界观，例如 Joker 的性格，阿克汉监狱的黑暗基调，Killer Croc 对蝙蝠侠的憎恨，从而迅速的投入到游戏设定的世界中去。



游戏序章，蝙蝠侠送小丑进阿克汉疯人院。小丑马上就会逃走，玩家都是知道的，但蝙蝠侠呢？

游戏的中盘，蝙蝠侠会因为中了稻草人毒气而被抓，游戏又回到了开始的桥段——不过这次被五花大绑的换成了蝙蝠侠同学，玩家需要控制 Joker，同样的路线，完全不一样的台词与脚本，以往玩家都是通过蝙蝠侠的视点去进行游戏，现在控制角色的完全倒置，通过 Joker 的眼光看 Batman，有效的调动了玩家继续游戏的兴趣。除此以外，三次与稻草人的交锋，游戏采用了大量超现实风格的场景，闹鬼一般的停尸间，蝙蝠侠幼年的回忆，这种模式早年就在 Max Payne 里用来描写 Payne 的梦境，即使在现在，也依然是非常有效的丰富游戏叙事节奏的手段。



暗杀（击晕）模式。此模式下，即使是在不惊动敌人的情况下将其击倒，其他敌人也会立刻赶来支援，因此娱乐性与挑战性都不错。

游戏节奏说起来要简单的多，但并不容易做好：太过密集的战斗会导致玩家疲劳，还可能让操作水平较高的玩家及早的掌握了游戏的操作要领，从而使之后的游戏过程变得枯燥无聊；潜入模式可以让玩家轻松的杀敌并享受偷袭的刺激，但如果刺杀难度过低也会使游戏变得简单重复。这点上阿克汉疯人院做得很好，杂兵战数量很有限，但对于极其喜好战斗的玩家，游戏也提供了单纯的战斗挑战模式；杂兵的类型只有一种，但根据所持武器的不同会有不同的攻击方式：赤手空拳的是肉鸡；有武器架的场景杂兵会去取枪支，玩家需要在其拿到前迅速将其击倒；拿刀和拿电棒的杂兵需要靠特定攻击和闪避使其露出破绽才能进行攻击等等。杂兵并不强，但如何击倒持不同武器的杂兵组合并保持高连击数就需要玩家进行细致的计划与安排；潜入模式往往安排在杂兵战之后，短促激励的战斗过后，玩家现在需要的是细致谨慎的操作，在尽可能不被发现的情况下击倒所有敌人；潜入战后便是 boss 战，玩家的情绪此时已被调动到最高点，可以尽全力在与 boss 的智斗与力斗之上；boss 战后，游戏提供给玩家足够的休息时间，玩家要么可以去下个场景触发新的剧情，要么可以依靠钩索在疯人院内探索收集隐藏要素，自由支配游戏时间。还有一个值得提及的便是对 Killer Croc 一战，蝙蝠侠同学需要慢步在浮桥上行走收集毒孢子样本，因为跑太快便会被浮桥下的 Killer Croc 一把抓下水。而孢子收集到后期，Killer Croc 会突然跃上浮桥，这时玩家要么用飞镖将其打下水，要么全力在浮桥上奔跑来进行躲避，极缓与极快的游戏节奏快速切换，让本来毫无难度可言的这场 boss 战变得颇有趣味。现实与虚幻并重、张弛有度的叙事节奏和游戏节奏，加上稳定的游戏素质，这就是 9.0 分的构成了。



Killer Croc 一战，单纯强调趣味性的**"boss** 战**"**，虽然几乎没有难度，但气氛满点

阿克汉疯人院？你们得远离那地方，游戏是不错的，但小孩子不要玩



无题。永远的 Batman。

最后的访谈对象，当然就是身处"DC 最黑暗城市"哥谭的，永远活在暗影中的黑暗骑士——蝙蝠侠，布鲁斯•韦恩。

Batman：I'm Batman（标志性的沙哑低沉嗓音）。有什么事？我很忙，有事就快说。

笔者：是这样的。最近又有一款关于你的游戏发售了，而且颇受好评，《蝙蝠侠：阿克汉疯人院》，有听说过么？

Batman：啊，知道的。阿克汉疯人院？那里是疯子的聚集地，哥谭最混乱的地方，你们得远离那里。现在的人们也变得疯狂起来了，即使是阿克汉这样的地方，也有人开始描述和追捧。你看，阿克汉里关着那么多的疯子，这游戏里对那些知名的疯子的房间刻画可谓不遗余力，甚至腹语师的人偶和企鹅的雨伞都会堂而皇之的陈列在场景里——这些让小孩子看太多很不好。

笔者：对于游戏本身，你有什么看法么？

布鲁斯●韦恩（因为蝙蝠侠只会因为打击犯罪而出现，所以这里出现的是 Bruce Wayne）：是很不错的一款游戏。游戏里对阿克汉的描写很细致，对蝙蝠工具的刻画也可圈可点。我这么做的最初动机是为了鼓励群众同黑暗进行斗争，而人们也可以通过游戏了解到这种必要性。不过小孩子最好不要玩，真的。

光阴如水，辉煌不再——评龙之世纪-起源

zlmind

写的时候思绪比较混乱，基本是想到哪里写到哪里。本次只说 PC 版，不包括主机版，基本无剧透。

想说这个游戏就会说起欧美 RPG 这个类型，说起这个就会说起这个类型的起源纸上 RPG 或者说桌面 RPG(TRPG)，现在我们玩到的可以叫 CRPG(计算机运行的 RPG，这段文字里专指含 TRPG 风格的欧美 RPG)。TRPG 说白了就是完全靠人的想象力来玩（当然在一定的可以说严禁的规则限制下）的角色扮演游戏，游戏的主持人叫城主，来编排故事的背景或者叫世界观，由参与游戏的人靠自己的想象力把故事推动下去。离不开的工具就是一人一个笔记本（不是电脑）跟几个数面的色子，用来计算玩家行动的结果。听着像跳棋和大富翁，实际上更像一帮损友在一个黑暗的雨雪之夜聚在一个小黑屋讲恐怖故事，故事精不精彩，只取决于玩家的想象力。现在真想不通居然有公司能靠编写这种讲故事依据的规则赚钱，如 D&D 规则的创造者 TSR 和东家 Wizards。

这东西玩着一定很累，听着都累，人们有时候更习惯于接受一个现成的游戏背景，不用每次行动都自己拿笔记录或掷色子，于是有了 CRPG。由游戏制作组给你一个现成的世界观，记录或掷色子的工作交给游戏的日志功能和 C 语言产生随机数的那个函数来完成。于是，有了魔眼杀机，浩劫残阳等 D&D 早期 PC 游戏（本人无幸，没能见识过这等"神作"）。原先的所谓欧美三大奇幻 RPG：创世纪，魔法门，巫术也都是源于纸上 RPG 的根产生的。

CRPG 一直算不温不火，直到 1998 年，NWC 出了魔法门六，拿下了当年的 E3 最佳 PC RPG 奖，火了一年。1999 年 Bioware&BlackIsle 的博德之门横空出世，可以称作由 TRPG 到 CRPG 的复兴。成功靠得什么，说白了就是在当时算一流的声光效果下，做出了带有 TRPG 魅力的东西。庞大的世界，N 多的隐藏要素。似乎是扔给了玩家一个大迷宫或者藏宝盒，复杂到你都不知道还有什么要素你给错过去了。作为游戏的重要两环，界面表现和操作感，两款作品在当时都没得说。

2000 年，Bioware&BlackIsle 趁热打铁，博德之门 2 和衍生篇冰风谷再创佳绩。2001 年，以上两款游戏相继推出资料片——巴尔的王座和冬之心。2002 年，由于无冬之夜的发行权问题，Bioware 与老东家 Interplay 闹翻，转投 ATARI，此举似乎间接导致了 Interplay 的破产。从此，原黄金搭档 BlackIsle 也再无什么新动作，只在 2003 年推出榨干原博德之门引擎骨髓的冰风谷 2 之后就再无声息。

Bioware 从此几乎一蹶不振，主要为 XBOX 开发了星球大战——旧共和国武士和翡翠帝国，这两个游戏在国内 CRPG 老玩家中影响力甚微。此后 Bioware 归入 EA 门下。原 BlackIsle 部分骨干在原公司解体后，成立了 Obsidian，接手了星球大战——旧共和国武士 2 的制作，并于 2006 年制作了无冬之夜 2，及后两年的两部资料片。Bioware 近期推出了科幻题材 RPG——质量效应，最近推出了本文标题中写的：龙之世纪-起源（Dragon Age Origins）。

说了这么多废话，只是为了交待一下 Bioware 这个公司的来龙去脉，方便以下的评论。

先说游戏系统吧，没用 D&D3.5，好像因为授权的关系，所以我们看到人物属性，不是那个经典的六件套（力量；敏捷，体质，智力，智慧其实翻成意志或神觉更合适，魅力），加上了魔法能力和处理人际关系能力（那个词好像这么解释比较通）。恢复魔法不用睡觉了，技能和进阶职业的设定

仍然和 D&D 系统有 8 成相似。习惯了无冬的玩家上手不难。但种族和职业的选择范围比正统 D&D 作品少一多半，原因下文有我自己的解释。玩法和正统 D&D 作品有 9 成相似，可以理解成是个 Bioware 山寨版的自创 D&D3.6。

再说声光表现力，第一印象略强于老头滚动条 4 及衍生品辐射 3，得益于即时演算过场动画的滥用（有些抄指环王的感觉）和 HDR，中远景模糊效果的滥用。不得不提该作的一个卖点，就是成人要素。体现在黑暗的世界观和喷血效果的滥用。砍头断肢这些原先在正统 D&D 作品中难得一见的"大场面"终于问世了，我玩的时候有种看 360 上的忍龙 2 的错觉。战斗后角色的脸和衣服上都会溅上斑斑血迹，而某些女性角色没有作这种效果，怪。算是"优点"，可杀几个老鼠也弄一身血不嫌夸张吗？至于黑暗的世界观，粗口不提了，算小 case。给了你一些按坏蛋和下三滥那样行事的"自由"，游戏中主要 NPC 是真正意义上的好人的也不多。这好还是不好见仁见智。某些场景和 BOSS 非常恶心，我好奇制作团队为什么不去开发静寂岭或者刀锋战士改编游戏，真是屈才。不知道为什么，玩这个游戏老让我想到当年的黑暗之刃，也是给不同角色设计一个不同的规模都不大的独有开始任务场景，同样是以砍西瓜跟番茄酱当卖点。能跑动辐射 3 的机器就能跑动本作，优化还凑或。

但是，操作略显僵硬，不能用鼠标直接制定移动位置，只能靠方向键移动人物，这一点我觉得在团战中显得非常狗血。为什么用弓箭的远程角色从无冬 1 开始战斗动作就那么别扭，弓箭飞行的轨迹就做得像飞过一团毛线，这么多年了一直没大改进。用弓箭的远程角色一直不太好用（包括无冬资料片中的魔箭手）。真怀念当年博德 2 中瓦里格和明斯克游侠二人组穿加速靴+4 穿透箭远程支援的场面啊。不过这只算小瑕疵了，由于战斗方式和博德系列有 9 成相似，老玩家可以轻松上手。

剧情：这个不细说了，还成，毕竟黑暗世界观算是对老作品的一种"突破"。在无冬 2 的基础上强化了管理和经营的概念，有点 SLG 的感觉了。魔法技能和进阶职业的获取途径也跟从前有很大区别，不细说了，体会下就知道了。无法掩盖的是，主线剧情的单薄，支线的相对乏味，某些迷题做得还成。给我种感觉，抛去了声光的华丽外衣，大概内涵不到无冬 2 的 2/3，博德 2 的 1/3。有玩家说这种游戏的正式版就是给你大书柜和几本书，要想玩得爽就往里加 MOD，或者叫 DLC。我看了有些无语。

题外话，MOD 和 DLC 有什么区别吗？在我理解就是 MOD 是不花钱可以得到的，DLC 是让你出银子的。这个游戏的官方 DLC 不少，主要是闹鬼城堡，岩石巨人同伴以及一堆装备补丁。这年头一件装备要另花现金来买（不是网游或 D2 那样的可联网游戏），我不禁想起博德 2 的 Bonus CD，就是+5 投石索，北地靴，德肯武士刀，官方制作白送的。当年博德 2 著名的 weidu 补丁包，原游戏开发人员还专门发布了一个可以收到你那个武僧兄弟甚至改变结局的优秀 MOD，龙枪的爱好者开发的博德 2 引擎版龙枪。这些都是热心玩家免费发布的。而现在，一套龙血铠甲 DLC 要花买游戏 1/10 的价钱。时代真是不同了，可以理解成人家也要吃饭养家啊。不过热心玩家还是放出了这些 DLC 的下载，不过很多不是保护光驱版的，得自己去掏银子买 key 激活。

最后想想，为什么我在潜意识还是当前意识都认为此作不可能达到当年博德 2，甚至冰风谷冬之心的高度。想了很久就一个词："诚意"。想想冰风谷和博德系列那精美的人物肖像，散落各地的书籍历史的寓言的传说的。想想博德 2 那玩 10 遍都发掘不玩的隐藏要素，想想明斯克的憨厚一根筋，坚强又脆弱的黑暗精灵女牧师维康尼娅，可爱爽朗的妹妹艾蒙。这一作有这么多让我留下深刻印象的队友吗，没有，除了那条"小"狗。想想为什么博德 2 光是破魔系列法术就能做出刺魔术，红宝石之光，破魔之鞭那么多钟，想想为什么觉得冰风谷的操作，战术走位什么的这么方便，本作却这么

别扭。我觉得做成暗黑 3 那样 3D 渲染画面 2D 玩法的，继承原有作品精髓的风格难道不好吗，为什么要靠上面提到的"卖点"来撑腰呢？NB 往往 N 在细节，众多细小的瑕疵聚集在一起，就不再细小了。现在说为什么可选的种族那么少的问题，如果和原来一样多，每个种族都做一个初始剧情，估计游戏要明年年底发售，容量估计要 30G 以上，这就是我理解的原因。

这一作和以往的辉煌时期的作品比缺了什么呢，也许就是上面那个词。往往很多天才的团队重组之后就再也没有以往的锋芒了。想想暗黑的制作组原 Blizzard North 成员单飞后制作的黑暗王座，地狱之门伦敦，以及 Obsidian 的配置要求惊人 NB 的无冬 2。我个人理解的原因是，天才大概也需要能让天才做出 NB 作品的具有凝聚力的环境吧。Bioware 大概也是如此，他跟 BlackIse 的离别对于 CRPG 的损害大概无法弥补。战争机器的制作人说，集成显卡和 P2P 下载害了游戏业。可单纯对声光表现和噱头的追求是否也让 CRPG 辉煌不再呢？CRPG 的辉煌靠的是什么，想象力啊，给玩家想象力的空间，给他们惊喜。

标题——光阴如水，辉煌不再指的是 CRPG 本身，而不是这个游戏。凭心而论，这个游戏还是不错的，至少让我能一口气打通关，哈哈。

针对<如龙>剧情和各种细节的全面解剖

米加勒

引

游戏发售至今也已经快一个月了.作为世嘉耗时 3 年的力作,尽管某些方面还有着这样那样的不尽人意,不过<如龙>在剧情上的表现的确是可圈可点.换而言之,剧情即是本作最为耀眼的一个环节.因此,和游戏一样,剧情上值得推敲的地方也有很多.鉴于眼下网络、杂志上和<如龙>有关的剧情攻略不少,可真正做到深入分析的却不多见,而这恰恰又是游戏最出采的地方.这篇东西也算是填补上这一空缺吧.

原本想以"关键字"的形式排列此文,不过考虑到剧情和文章的整体性,全文依照游戏流程进行铺叙.详细剧情在这里就不费口舌了,可以参考置顶的小说和攻略.一些值得推敲的地方我会按顺序一一列出.整篇文章仅以剧情解剖为主,目的在于能让大家更好地把握游戏,医治剧情上的疑难杂症.因此对于游戏自身的得失概不评论.如若还有什么疑问的话可以在此跟帖,以便共同探讨.

论

进入正题之前,先单独谈谈本作的标题.
<龍が如く>,中译名<如龙>,意为"像龙一样".熟悉日语的朋友应该知道,日语中是没有"龍"这个汉字的(日语中为"竜"),只有当指代中国传统意义上的龙时才会做"龍"写.此外,我们经常可以看到"XXの如く"的形式,"XX が如く"却不常见.因为在历来的文言日语中,同样没有"の"这个假名,取而代之的则是"が".这里可以看作是一种意同形不同的互用.再来换种角度思考一下,"XX が如く"的形式虽不多见,但的确存在过.只有当"が"前面的假名为动词时才会引用这种形式.如此一来,和第一种解释不同的是,这里的"龍"便不再是名词,而更近似于动词.以上两种理解都具有一定合理性,至于孰优孰劣,那就交由玩家自行判断了.相信每人心中都有属于自己的答案.
回过头来......
很明显,这里的"龍"不仅指中国龙,更是暗指主角桐生一马本人------"堂岛之龙"的异名,背后的龙形刺青以及难如龙般羁傲不驯的处世之术.

一张官方壁纸的缩小版.标题背后的中国龙显得格外醒目.

游戏的大舞台是东京,而里舞台则是被称为"神室町"的架空场所.这里是没有白天的烟花之地,商店、酒吧、剧院、游乐场、夜总会等等,设施一应具全.这里也是犯罪的温床,人们在阵阵凄冷的欢笑声中走向堕落......
"神室町"是整篇故事开始的场所,也是游戏最后的终结之地.除了少数章节以外,大部分的事发时间均为傍晚,这也符合其被称为"不眠之町"的特征.
关于神室町:相信应该有人已经看出来了,神室町的原型便是日本新宿.那里可算是东京人潮最多的地方,主要分为新宿东口、西口及南口 3 个部分.而游戏中多次出现的那块"天下一通り"的招牌,便是新宿赫赫有名的"歌舞伎町一番街"的入口.歌舞伎町位于新宿西口,对于日本人或是许多外国游客而言,都是耳熟能详的娱乐街,同时也是日本有名的红灯区.如今,新宿的夜生活已经成了整座东京的一个标志.除此以外,游戏之所以选择新宿为舞台,还有一个更大的原因------那里是关东黑帮的巢穴,黑帮火并、恐怖事件滋生的无法地带.历史上的新宿也曾爆发过多起由黑社会引发的恶性事件.可以说,整个

日本再也找不到能比新宿更适合黑帮活动的舞台了,游戏中那些随处可见的事务所便很好地证明了这一点.

游戏中多次出现的"天下一通り"的招牌.

现实中歌舞伎町的入口.两者的相似程度不言而喻.

神室町------被称为"不眠之町"的娱乐街.

现实中新宿白天的景象,依旧是人头攒动.

开篇采取的是倒叙手法,这在很多游戏中实属少见.时间是 1995 年 10 月 1 日.之后倒退到前一天,也就是 1995 年 9 月 30 日.主角桐生一马和手下田中真治(シンジ)首次登场,两人的目的则是前去回收一笔欠款.当时,桐生职务为"东城会直系堂岛组　舍弟头辅佐",真治则是一名普通的"构成员".区别于中国的"派系",日本黑帮多以"组"来划分势力.每个黑帮组织旗下又分为好几个直系小组,每组选出一位领导人来担任该组组长.不仅如此,直系的各个小组也可以再分其余下组,同样由一人担任组长.职务分配也和直系小组并无多大差异,隶属上服从于该下组所属的直系小组.因此,日本黑帮的等级制度极其复杂,旁系众多.但是组内各人分工明确,有些类似于我国古代的封建官僚制.不过话虽如此,真正有权有势的也仅限于那些实力雄厚的直系组织.此类小组的一举一动往往把握着整个帮会的命脉,而组长也属于帮会中不可获缺的重量级干部.其中一些极其杰出的人物更是帮会总部长的有力人选.游戏中的堂岛组便是总组员数超过 5000 人的东城会最大直系组织.
关于舍弟头辅佐:这要牵扯到日本黑帮内部的职务担当问题.一般而言,每个小组中最高的管理者便是组长.除此之外,自上而下又可分为:若头------舍弟头------若头辅佐------舍弟头辅佐------舍弟------若中------构成员.若头的地位仅次于该组组长(一般可理解为"副组长").舍弟头则是其余成员的统领,听命于组长和若头(不过也有部分组织将舍弟头和若头划上了等号).若头辅佐和舍弟头辅佐分别是两者的贴身护卫,基本上由最亲信的人员担当.接下来是舍弟和若中,地位在组里属于中下游.最后是构成员,地位最低,也就是我们通常意义上所说的"小喽罗".
由此可见,不仅是帮会制度,日本黑帮在职务分布上也是等级森严,环环相扣.直系小组和直系小组所属的下组在职务划分上基本是一致的.需要指出的是,由于直系小组可以建立所属的下组,因此有可能出现一人同时担当两种职务的情况.比如风间新太郎在堂岛死之前,所任职务是"堂岛组舍弟头"兼隶属于堂岛组的下组"风间组组长".桐生的"舍弟头辅佐"即是担任风间的护卫及辅佐.同样的例子还有真岛吾朗,"岛野组若头"兼"真岛组组长".

为了袒护锦山,桐生硬是背上了"弑亲"的污名.之后再现了游戏开篇的那一幕.接着便是顺理成章的"被捕"------"入狱".此时,除了失去记忆的由美以外,整件事情的真相也只有桐生和锦山两人知道.

狱中的桐生已经被东城会扫地出门,并通过真治得知由美失忆和失踪的消息.不仅如此,更是遭到了东城会三代目,会长世良胜所派杀手的追杀.可能有人会问:"既然世良和风间是一伙的,那他为什么又要暗杀桐生?"答案是"时间".世良背叛神宫和风间联手是 5 年后(以桐生入狱时间算起),也就是 2000 年的事情.所以在此之前,他在道义上没有任何理由袒护桐生.对于一个杀害自己得力助手(堂岛宗兵)的叛徒,也就没有必要让他继续活在这世上了.

牢狱生活一晃便是 10 年.紧接着又是戏剧性的一幕:在风间的帮助下,桐生获释出狱.时间是 2005 年 12 月,也就是第二章的开头,亦是接下来所有 12 章剧情发生时在时间上的真正起点.这时候的神室町已经发生了翻天覆地的变化,各种新兴设施如雨后春笋般冒了出来.几乎人手一部的手机已成为

新时代的通讯工具(细心的话可以发现,第二章开篇的一段 CG 便是以此为据).而我们的主人公桐生一马依照风间在信上所写的指示来到スターダスト(Star Dust)酒吧,并在那里结识了一辉和佑也(ユウヤ).此时真治再度登场,10 年后的他看上去要成熟许多,并在风间的安排下成了锦山组的若头,同时也将锦山背叛风间组另立门户,以及三代目世良胜遇害的消息告诉了桐生.
关于世良的死:在召开紧急干部会,100 亿失窃的消息公诸于世之后的第 2 天晚上,世良便被枪杀在自己的事务所.杀害世良的凶手是锦山.锦山一直窥视着东城会四代目的宝座,既然 100 亿失窃的消息已由他公开,那么现在便是夺回这 100 亿,伺机取代世良成为东城会四代目的最佳时机.再加上神宫的暗中怂恿(神宫的目的在于利用锦山分裂东城会),也就不难解释他为什么要杀世良了.不过锦山事先并不知道世良留有遗言状,这也算是个小小的失误吧.当然了,这些都是后话.

为了向风间问清这 10 年间东城会究竟发生了什么,以及由美失踪的真相,桐生在真治的帮助下潜入三代目的葬礼.可惜的是,就在风间要向桐生说明一切的时候,却被锦山暗中射伤,更没想到这一别到再见时,早已是物是人非......
最后,在刑警伊达真的帮助下终于虎口脱险,逃离了会场.
这是伊达 10 年后的首次露面.除了多了几根白发以外,外貌上并没有多大变化.唯一不同的是职务.因为自己之前的一意孤行,由原先的警视厅刑事部搜查一课降职到了刑事四课,现在专门处理一些与暴力集团相关的犯罪("マル暴"这个俗称便是来源于此).两人在バッカス(Bacchus)酒吧达成了共同作战的协议.剧情发展至此,仅仅是桐生出狱后的第二天.
关于バッカス:バッカス(Bacchus)一词取自罗马神话中的酒神巴库斯,等同于希腊神话中的狄奥尼索斯.狄奥尼索斯是神王宙斯与人间女子塞墨勒所生,奥林匹斯 12 神之一.司职欢快、狂宴之神,传说中葡萄酒的发明者.游戏里用酒神的名字来为酒吧命名,那是再也合适不过的了.

金子一马笔下的狄奥尼索斯(巴库斯).用葡萄藤叶编织的头饰和腰间的松果酒神杖是其象征.------出自<真·女神转生 3>

和伊达道别后,桐生独自来到セレナ酒吧.这是桐生阔别 10 年之后再次来到这里.在由美失踪的情况下,セレナ一直由丽奈一人支撑着.从丽奈口中得知一个叫"美月"的女人 5 年前曾来找过她,并自称是由美的妹妹,尽管在此之前从未听由美本人提起过.除此以外,1 年前(2004 年),这个叫"美月"的女人开了家名为アレス(Ares)的酒吧,并建议桐生前往バッカス打探情报.
这里率先提到了游戏中最大的谜团之一,即"美月"的真实身份之迷.随后的部分情节也是以此展开搜查,从而引出了游戏中的一条主线.不过就像侦探小说中的凶手总要在最后关头才会露出马脚那样,制作人员也将这个谜底延续了整整 10 章.
关于アレス:アレス(Ares)是希腊神话中战神阿瑞斯的日文译名,等同于罗马神话里的马尔斯.阿瑞斯是宙斯与赫拉之子,奥林匹斯 12 神之一.美神阿芙罗狄忒的情人,小爱神丘比特的亲生父亲.由于阿瑞斯生性残暴、嗜血,再加上其好战的个性,因此并没有受到广泛崇拜.至于为何要用战神的名字来为酒吧命名,只要想一下游戏的最终决战场地设在此处,那就不难理解了.
アレス酒吧位于ミレニアムタワー(MillemiumTower)60 楼.由世良于 1 年前,也就是 2004 年所建.目的是为了隐藏那 100 亿.管理者为"美月".游戏中的アレス至始至终都不曾开张营业过.

同样来自金子一马笔下的阿瑞斯.俨然一副古希腊战士的装扮.------出自<真·女神转生 2>

遗憾的是,当桐生来到バッカス时,这里早已是一片狼籍,遍地横卧着尸体.尽管如此,桐生还是在角落里首次邂逅的了本作的女主角,同时也是整个事件的中心人物------遥.
关于遥:游戏中遥的年龄设定为 9 岁,因此可以推算出她的出生日期为 1996 年,也就是桐生被捕入

狱的第 2 年.严格意义上来说,桐生与遥的相遇完全出于偶然.那时的遥为了寻找母亲而偷偷从孤儿园里溜了出来,当她误打误撞地来到バッカス时,惨案已经发生.之后便被随即而来的桐生撞个正着(所谓"命运的邂逅"?).从此以后,游戏女主角------早熟的女孩遥便粉墨登场.而其本身和"美月"一样,身上也是谜团重重.同时,这里又牵出了游戏的另一条主线------关于遥的身世之谜.和"美月"一样,这一切都在十二章有了交代.

将遥带回セレナ后,从遥口中得知其为"美月"的女儿.之后两人前往アレス展开调查,并从伊达口中得知"美月"与东城会失踪的 100 亿有着莫大的关联.在アレス,击败了前来夺取遥的近江联合之后,遥的重要性及她与整个事件的关系也已经变得扑朔迷离起来......

在セレナ真治将风间平安的消息传达给了桐生.紧接着,伊达又将有关"传说的情报屋"的消息告诉桐生.由于此刻手头上并没有多余的线索,因此只得求助于那位"传说的情报屋",以便尽快把握事件的来龙去脉,变被动为主动.
至此又引出游戏中的另一重要人物------赛之花屋.
关于赛之花屋:花屋的据点位于神室町以北的贫民窟地下.那里是块连警察也不能随便插手的无法地带.和伊达一样,游戏中的花屋也扮演着主人公后盾的角色.不过同参与跑腿的伊达相比,花屋可要轻松得多.这一切都要归功于他那 50 多台巨型显示屏、分布于神室町各个角落的设像头以及无数为之卖命的线人.至于花屋帮助桐生的理由也是简单至极------对桐生感兴趣,想看看他到底能与东城会周旋到何种地步.另外,从伊达口中也可以得知花屋的过去:其原本是个刑警,因擅自将情报外泄,从中牟利而被同为刑警的伊达告发.之后便来到赛之河原,凭借其精明的头脑和从警视厅窃取的多台跟踪设备成为了"传说的情报屋".最后再谈一下有关"花屋"一词的由来.由于在将到手的情报转让给他人时,总会随之夹带一枝花,因此才有了"花屋"这个异名(这里稍稍说明一下.日语中的'屋"并不一定指"房屋",有时候也可以用来指人.类似的例子还有"情报屋"、"天气屋"、殺し屋"等等).有关于花屋的真实姓名,游戏中也没有提及.

花屋的加入使得桐生在情报获取方面如鱼得水.游戏中的很多情报均是由花屋提供,这也印证了"传说的情报屋"并非虚名.不仅如此,在以后的情节里,花屋也向主人公提供了各种各样的援助物资.如果缺少这样一个重量级角色,那么事件的解决便不会如想象中那般顺利.该角色就好比是一座架于主人公与敌方之间的一桥梁.表面上是将敌方的情报提供给我方,本质上也属于推动剧情进一步发展的媒介.从这点上来说,花屋的作用要远远大于同为后盾的伊达.

再来是一段"英雄救美"式的绑架戏.被抓的是遥,而扮演绑匪一角的则是真岛吾朗.
关于真岛吾朗:真岛早在 10 年前(游戏开篇)就露过一面,当时的职务为"岛野组若头"兼"真岛组组长".真岛组是隶属于岛野组的下组,司职暗杀、偷袭的精锐部队.真岛本人更是持有"岛野的狂气"的异名(说得通俗些就是"疯狗").为人心狠手辣,崇尚暴力,即使对自己手下也不会心软(想必很多人对其刚出场时的那段剧情印象深刻吧).另一方面,真岛处世也有自己的原则,不然他也不会替桐生挡下那一刀以及在之后的桃源乡放跑那个妓女.从这点来看,似乎真岛本人也并非完全的十恶不赦之徒?不过毕竟"邪不压正",他的下场亦早已是命中注定的了.

成功救下遥后,从她口中得知是某个神秘男子救了自己,男子还知道那条项链及桐生的相关情报.这一切无疑又成了未解之谜......

随后是一段无关紧要的剧情,大意是说桐生分别替花屋和伊达解决了各自的家庭纠纷,标题"父与子"

既是指花屋和タカシ,也是指伊达和纱耶.由于和主线剧情关联不大,这里就一笔代过了.
本章最重要的环节在于牵扯出警官须藤.
关于须藤:须藤在游戏中所担当的戏分不重,这里稍稍介绍一下.须藤现为警视厅搜查一课课长,伊达的后辈.由于上层已经察觉到了伊达与桐生来往密切,因此特派须藤对伊达进行监视.不过有的时候个人感情往往能够左右一切.处于对伊达的尊敬,须藤不但在之后的横滨放跑伊达和桐生,更是在游戏末期与伊达联手,共同对付起了神宫.这或多或少有些出人意料,也与须藤那冰冷的外表显得格格不入.

接着进入第七章.在这一章里,锦山时隔 10 年后再次与桐生碰面.至此,锦山也向桐生吐露了枪击风间的凶手正是自己以及想要夺取 100 亿,登上东城会四代目宝座的野心.谈话结束后,两人关系彻底破裂.此外,在本章开头,伊达带来了发现无名女尸的消息,而那具无法辨认的尸体也有和"美月"同样的花形刺青.
关于无名女尸的真实身份:这差不多可以算是游戏中最大的一个迷团了.自从无名女尸并非"美月"的消息公开后,很多玩家便开始猜测有关那具尸体的真正身份.其实游戏中有个和主线无关的分支事件,就是交代了该尸体真正的主人是谁.
女尸的真实身份是某酒吧的老板娘.由于拥有类似的刺青而被误认为"美月".说到这里要强调一下,此人和"美月"的相似之处也仅限于那个"月下美人"的刺青.正因为尸体被发现时已经面目全非,完全无法辨认,唯一保存良好的就只有该刺青,因此很长一段时间内才会被误认为是"美月".而锦山也不知道这一事实,同样将其误认为"美月"而抓来逼供,想要弄清由美的下落及 100 亿的去向.结果,手下在拷打时却将她误杀,愤怒的锦山才会杀死两个手下,将尸体随之遗弃.之后便被警方发现,引出了开头那段关于尸体真实身份之谜.

本章还有一小段剧情,是有关"二代目　歌雕"的.从歌雕那里可以得知女尸上的刺青并非出自其手以及桐生与锦山背后刺青的真正喻义.
关于刺青:刺青这东西已在日本黑帮内流行多年,几乎那些有头有脸的人物身上都可以找到刺青的痕迹.一般情况下,80%左右的人会选择文在后背.原因在于背部相对面积较大,能够给予刺青师更大的发挥空间,而且在视觉上也是魄力度满点.其余则会选择身体的其他部位,例如脸颊、手臂、前胸等等.至于刺青的图案,通常以动物为主,比较常见的有龙、虎、鹰等猛禽.此外,也有喜欢用花来代替动物的.游戏中桐生第一次露出身后的龙形刺青是在赛之河原的地下斗技场,相信当时很多人都为之一震吧.

日本黑帮的刺青.不仅占据了整个后背,更是扩展至臀部.

该章结束之后,在赛之河原新添了基地,用来安顿遥.当完成与锦山见面的剧情,再次回到这里时,出人意料地发生了爆炸事件.而遥又再一次被人拐去.
分别解决了青、白、红三批不良少年之后,从赤井兄弟(这里稍稍提醒一下,赤井兄弟中胖的是弟弟,瘦的则是哥哥)口中得知掳走遥的真正凶手是盘踞在中华街的黑社会组织"蛇华"总统------刘家龙.
关于中华街:游戏里的中华街坐落于横滨,现实中同样有其原型.中华街位于横滨市石川町北口,和美国旧金山的唐人街齐名,是世上最富盛名的华侨聚集地之一.街道两旁到处可见鳞次栉比的唐式建筑.同时,这里也是中式餐馆的汇集场所,几乎清一色由国人自己掌勺.中华街不仅对那些海外同胞,对外国人同样有着极大的吸引力.正因为那里是国人的海外乐园,游戏中才将蛇华总部安置于此.和新宿不同的是,横滨中华街的治安可要好得多.

中华街入口.想要在日本吃到正宗的中国菜恐怕也只有这里了.

为了救遥,桐生和伊达马不停蹄地赶往横滨,来到了中华街的蛇华总部------翠莲楼.在那里,桐生时隔12 年之后再次见到了这一系列事件的主谋,蛇华总统刘家龙.
关于刘家龙:刘家龙曾在 12 年前与桐生有过一面之缘.当时蛇华与堂岛组因生意上的纠纷导致利益冲突,桐生不幸被抓来当作人质.而将奄奄一息的桐生救下的正是风间,风间右腿的伤势也是那时留下的祸根.也正是由于这件事,刘家龙便将桐生和风间视为自己的眼中钉.到了 12 年后的今天,刘家龙趁着东城会混乱之际,绑走遥,并和岛野组暗中勾结,打算共同瓜分到手后的 100 亿.
因为是中国人的关系,配音时故意念成一字一顿式的日语发音(感觉这是小日本在侮辱国人智商嘛).
此外,中国功夫在本章里也得到了很好的体现.蛇华成员个个身手敏捷,无一不是舞刀弄枪的.而刘家龙本人更是 18 般武艺样样精通,在最后决战时变着花样替换手里的武器,也给桐生带来了不小的麻烦.

刘家龙临死前曾说过,遥的价值并不仅仅在于那条项链那么简单.这句话又使人感到一头雾水......

至此为止,游戏中的大部分谜团都已浮出水面,接下来的后 4 章便是对于谜底的交代.所以以第九章为限,在此把所涉及的谜团罗列一下.其中一些我在之前的段落中已有解释,至于剩下的那些未解之谜,会在接下来的文章中有个交代.
1.10 年间锦山身上究竟发生了什么
2.由美、"美月"的下落
3.三代目之死
4.失踪的 100 亿
5.项链的价值
6.遥的真正价值
7.拯救遥的谜之男性
8.无名女尸的真实身份
此外,从伊达那里得知了 MIA 这一组织及其领导人神宫京平的存在.之前那具无名女尸并非"美月"的消息也在此公开.所有这一切都预示着整个事件正在逐步向着真相靠拢.
关于 MIA:MIA 是 Ministry Intelligence Agency(内阁情报代理)的简称,直属于内阁的谜之部队.专门负责要员护送及其他一些不为人知的秘密任务.责任人是神宫京平.

接下来的十~十三章便是整部游戏的解答篇.前 9 章涉及到的所有谜面都会在这 4 章中找到谜底.

第十章的剧情比较简单,不过相信其带给玩家的触动却是全部 13 章中最大的.这里的剧情可看成是整部游戏的一个分水岭.本章中首次出现了牺牲者------丽奈和真治.
关于丽奈:丽奈背叛桐生的消息此刻也已判明.尽管背叛的理由源自对锦山的爱,但为了亲手做个了结,丽奈将锦山约至セレナ后想要射杀他,但最终还是失败.在真治的帮助下一路躲过锦山组的追杀.只可惜没能坚持到桐生到来,却已经惨死在对方的枪口下.一个是朋友,一个是爱人.丽奈最终还是选择了后者,也选择了死亡.

关于真治:之前已经提到过,真治是风间安插进锦山组的线人.虽然真治的身份早已暴露,但锦山还是将计就计,并没有立刻揭穿他.真治所仰慕的始终只有桐生一人,尽管他已从 10 年前那个只会跟在桐生后头的毛头小子成长到如今能够独挡一面的锦山组若头,这点却始终没有变过.自从风间被射杀之后,真治一直保护着他,同时也间隙向桐生通风报信.在将风间的所在地以及那枚从锦山手中夺回的刻有"YUMI"字样的戒指交给桐生之后,自己的生命也走到了尽头.

死亡往往是打动人心的有力武器.而丽奈和真治的死,也仅仅是拉开了一场悲剧的序幕而已......
事件一触即发.不过在此之前,当桐生为了进入桃源乡而四处奔波时,有一段关于"ニンベン师"的小插曲.
关于ニンベン师:ニンベン师是某家夜总会的老板娘.不过这只是她掩人耳目的一种手段.ニンベン师善于造假,大至替人整形,小到伪造一本护照,全都是她的拿手好戏.桐生在寻找桃源乡会员证的时候曾受过她的帮助.此外,从ニンベン师口中可以得知,5 年前同样有人拜托她为一个女人整形.至于那女人是谁,在此后关于涉及"美月"真实身份的剧情里会从风间口中提到.

从桃源乡的アケミ那里得知,风间已由近江连合的寺田接走了.虽然对于近江连合为何要保护风间同样是个疑问,但桐生他们还是尽快赶赴下一个目的地------芝浦.除此之外,真岛吾朗也在这一章中迎来了自己的末日.

芝浦码头......
十二章是揭晓所有谜底的关键性一章.桐生在这里再次见到风间,并从风间口中得知了一切事件的真相.其中包括"美月"的真实身份、遥的身世之谜(这也是之前刘家龙所说的遥的真正价值)、世良与神宫的恩怨、100 亿的来历与下落以及寺田和自己的关系.这些在置顶的攻略中已交代得很清楚,在此就不详细阐述了.不过还是系统地整理一下事件发生的先后顺序,以免混淆.
1995 年　桐生入狱
同年　由美失忆,之后和神宫结婚
1996 年　遥出生
2000 年　神宫杀害妻女未果.世良从此背叛神宫,和风间联手
同年　由美恢复记忆,改名"美月",发誓向神宫报仇,并将遥送入孤儿园
同年　ミレニアムタワー建成
2004 年　アレス建成.坐落于ミレニアムタワー60 楼顶部,目的是为了藏匿神宫的 100 亿
2005 年　桐生出狱
同年　100 亿被世良和风间盗走,后交由由美保管在アレス
同年　世良被杀
同年　遥从孤儿园跑了出来,并和桐生相遇
等风间将真相告诉桐生之后,岛野率领大队人马来袭.事件最后以风间和岛野的死作为收场.临死前,风间又向桐生透露了一个秘密,即当年杀害桐生亲生父亲的正是风间自己.
关于桐生的亲生父亲:游戏中并没有对此作过交代.不过细心的话可以发现,在第一章里,当桐生将追回的欠款交给风间时,风间部下------"风间组若头"柏木修曾说过一句赞扬桐生的话,其中便提到了桐生的父亲是东城会头号杀手.至于其他情报(姓名、风间杀害他的真正原因等等)也就不得而知了.

(再来说句提外话.熟悉日语的朋友应该不难发现,游戏中的近江连合和岛野所说的均为关西方言.近江连合作为关西最大的黑社会组织,因此说关西腔并没有什么奇怪.不过岛野组无论是岛野太还是真岛吾朗,甚至包括手下的构成员也是一口标准的关西腔,这就显得颇为有趣了.)

最后 1 章里,桐生、遥和由美再度重逢.神宫也将自己的野心全抖了出来.同时,桐生受风间之托成为了东城会四代目.随之赶来的锦山也在アレス和桐生展开了最终的对决.
具体剧情同样参照置顶.有关神宫的阴谋已有了比较详细的叙述,这里 PASS.最后想单独说说锦山.
关于锦山彰:自从 10 年前桐生替自己背黑锅,由美失忆并下落不明,再加上妹妹的手术失败,这一系

列打击完全改变了原来的锦山.就如他自己所说的那样:变得不再相信任何人.锦山一直以来都将桐生视为自己的竞争对手,两人又同时爱上由美.由于桐生处处都要胜过自己,且更得到了由美的爱慕,使得锦山对之抱有极强的嫉妒心.而在桐生入狱的这 10 年间,正好给了他出人头地的机会.锦山一面寻找着由美的下落,一面背叛风间,在近江连合的帮助下成立了锦山组(此时的近江连合内部已由神宫控制,作为部长的寺田还被蒙在鼓里.因此与其说锦山是以近江连合为后台,倒不如说是以神宫为后台.当然了,两人仅仅是相互利用的关系).随着其在东城会的地位稳步上升,为人也逐渐变得心狠手辣起来.枪击风间、世良、丽奈、真治的死便是最好的证明.然而锦山注定是个悲剧人物,最终还是败给了桐生.在杀死神宫之后,选择了与 100 那亿赃款同归于尽......

烂摊子自然要等警方前来收拾.在伊达的袒护下,桐生也得以幸免入狱.完成四代目的袭名式兼引退式之后,带着遥独自享受父女般的二人世界去了......

整个剧情部分至此便告一段落,接下来想用少许篇幅讲一讲游戏中的某些细节.虽然对于理解剧情没有太大帮助,权当是增长知识好了.
首先来谈谈普通状态下遇敌时对方的身份.大致归纳一下的话主要有以下几种:
ヤクザ:ヤクザ作为黑社会的统称,该词来源于扑克中一种叫 21 点的玩法.在这种玩法中,允许最多抽三张牌,三张牌的点数总和越接近 21,就越有可能获胜,但 20 点被定为是最低分.其中 8(ヤ),9(ク)和 3(ザ)的总和就为 20.所以在日语字典里,ヤクザ就是"没有用"的意思.日本黑社会之所以叫这个名字,是因为他们起初是由一些社会上游手好闲,无所事事的人组成的.
ゴロツキ:汉字写作"破落户".一般指没有特定职业和居所的闲散人员,也就是我们通常所说的"无业游民".
街の不良:这个比较容易理解.街头不良少年.
ギャング:英语 Gang 的日式译名,指成群结队的暴徒.游戏里的ギャング按颜色分为 3 种不同等级,由下至上依次为:青ギャング、白ギャング、赤ギャング.

其次是一些游戏中出现的世界级名画.这些画大都挂在墙上,有些并不起眼.稍不留神的话就有可能从玩家眼皮底下遛走.
先是两幅挂在スターダスト墙上的装饰画:<秋千>和<读书少女>.

秋千

法国　　弗拉贡纳尔　　约 1758 年　　伦敦华莱士收藏馆藏

这是 18 世纪法国新古典主义派画家弗拉贡纳尔(1732~1806)的作品,具有典型的洛可可风格.一位美丽的少女在繁花似锦的花园荡秋千时,踢掉了她漂亮的鞋子.她的情人正在左下角的草丛中和她嬉戏,右边是荡秋千的老管家.画面整体洋溢着一种轻浮放纵的气氛.此类轻薄、浅淡,追求华丽笔法也显示出洛可可时期的艺术特征.

读书少女

法国　　弗拉贡纳尔　　1776 年　　华盛顿国家美术馆藏

弗拉贡纳尔成熟期的作品.画中少女侧面而坐,仪态万千,典雅而不失宁静.色彩的抒情表现力体现得恰到好处.画家巧妙运用黄、白两色区分明暗,以红色晕染出少女脸颊的光彩.弗拉贡纳尔对于色彩的运用技巧使之被誉为"最早挖掘出颜料活力的画家".这幅<读书少女>是弗拉贡纳尔的代表作,也是世界肖像画中一颗璀璨的明珠.

除此以外,游戏中的其他场景同样可以看到这些艺术瑰宝的靓影.

(该图不厚道地 A 自官网)这是游戏里夜总会ジュエル(Jewel)里的一张截图.仔细观察画面右上角那幅画,会发现一个可爱的小天使一手托着下巴,眼睛朝上望着什么.这个小天使便是取自以下这幅画:

西斯庭圣母

意大利　　拉菲尔　　约 1513~1514 年　　德累斯顿国家美术馆藏

<西斯庭圣母>是文艺复兴时期,弗罗伦萨画派大家拉菲尔(1483~1520)最富盛名的代表作,也是拉菲尔本人最成功的一幅圣母像.画家在这里塑造了一个具有崇高牺牲精神的母性形象.玛利亚赤着双脚,怀抱耶稣,似乎正在挪动轻盈的步子,又好象凝滞不动,流露出期望之情,以温柔怜悯的眼光注视着苦难的人们.而被玛利亚抱在怀中的小耶稣两眼炯炯有神,似乎正等待着母亲将自己献给人们.左边是教皇西克斯特二世,右侧是圣女芭芭拉.而游戏中那幅画便是截取自最下方的两个小天使.据说这两个小家伙的原型是当时在面包店前嬉戏的两个小男孩.

另一幅是<宫娥>,挂于芝浦游轮的客厅内.

宫娥

西班牙　　委拉斯开兹　　1656 年　　马德里普拉多美术馆藏

委拉斯开兹(1599~1660)是 17 世纪西班牙最伟大的画家,一生担任西班牙国王腓力四世的宫廷画师.这幅<宫娥>是他的代表作.整幅画选取的是日常宫廷生活中的某个场景,画中人物有女仆、教师、男仆、侏儒女佣和一条大狗.最左边那个手执画笔的男子是画家本人,墙上镜中映出的是国王与王后.而画面正中央那个金光闪闪的小女孩便是腓力四世的女儿玛格丽特公主.这位集万千宠爱于一身的小公主后来成为了法国著名的太阳王路易十四的王妃.

关于画就暂时介绍到这里,游戏中藏匿于各个角落的名画还有很多,看得出制作人也是个绘画爱好者.有兴趣的朋友不妨自己去挖掘一下.

最后在稍稍介绍一下游戏的编剧------驰星周.
可能很多人都是头一次听说这个名字,以至于相当一部分将其误认为周星驰.不过那些常看黑帮片的玩家对于此人应该不会感到陌生.驰星周 1965 年 2 月出生于北海道,横滨市立大学文理学毕业.本人是个小说家,以黑社会犯罪题材为主要创作对象.处女作为<不夜城>,该作曾荣登 1996 年度日本各类推理小说畅销排行榜第一名,并获第 18 届吉川英治文学新人奖.从此一炮而红.<如龙>的剧本之所以如此出色,很大程度上要归功于编剧驰星周本人.正是因为是其驾轻就熟的题材,所以比起事先厂商宣扬的自由度,<如龙>在剧情上给人的印象要更深刻些.关于驰星周的详细资料网上有很多,有兴趣的朋友可以自己搜一下,这里也就点到为止了.

驰星周本人尊容.倒是和他笔下的黑帮有几分相象.

结

其实<如龙>刚公布时,自己并没有产生过多关注.当初在试盘的时候,先玩了会儿<银河游侠>,之后才试了试<如龙>,没想到很快便深陷其中.而吸引自己的并不是别的,恰恰是开篇的那段剧情.

虽然家用机上以黑社会为题材的游戏不能算少,但像本作那样强调剧情的却不多见.严格意义上来说,<如龙>的剧情还没有真正做到"脱俗",而且游戏自身也没有过多的所谓"内涵"可供挖掘.尽管如此,这些都不能抹杀其在剧情上的闪光点.毕竟对于我们玩家来说,能留下深刻印象,感动过了,那便足以......

我本人并非世嘉死忠,就连 fan 也说不上(但世嘉的<光明>和<忍>系列却很喜欢).不过当看到开头那段全新的 LOGO 演示时,眼前还是为之一亮.但愿厂商能够以此为开端,重新树立起自己的品牌形象吧......

一款被遗忘的游戏——解释《玫瑰法则》

真！黑死蝶

你经历过吗？那曾发誓不允许自己忘却的誓言，却因为一时冲动全部抛诸脑后。可我不会忘记，此生不会忘记。原谅我，我只是嫉妒……因爱而嫉妒。

阳光明媚的下午，一位十二、三岁的可爱女孩正怜爱地抚摸着与她同样可爱的宠物狗，突然场景一转，天空突然满布阴霾，继而电闪雷鸣，少女手握左轮枪，一步一惊心地走在没有灯光的古旧大屋的狭窄走廊里……各位不要误会，你并不是在玩新出的《生化危机》，更不是《狂城丽影 2》，而是 SCE 制作的，可以让你在三伏天里冰透脊髓的游戏——《玫瑰法则》。

《玫瑰法则》（《Rule of Rose》，官方中文翻译是《蔷薇守则》），一款生不逢时的游戏。日文版发售的档期被《新鬼武者》、《FF7-DC》等重磅作品压迫得无处容身，好不容易中文版发售了，《战国无双 2》《FFXII》、《大神》这些核子武器级的作品更是将之炸得粉身碎骨。结果，这款剧情优秀的作品就这样如同女主人公的回忆一样，被尘封在阳光无法照耀到的角落，直至拙者整理光盘的时候，听着悠扬的中音提琴旋律响起，才让人不得不重新审视这款小品级的游戏来。

虽说这款游戏难度不大，但是因为其跳跃式的剧情安排使只玩一次的玩家往往很难整理出个头绪来，玩到剧终还是茫然不知所谓的玩家我想不在少数。因此笔者觉得有必要重复一次剧情，也好让大家温故而知新。如果您很清楚整套剧情，可以马上跳过蓝色字的剧情介绍部分，以免过于沉闷。

剧情——别有忧愁暗恨生

深夜，一位少女独自乘坐公车，无绪的目光只投向车窗外漆黑的路面。同车的除了司机以外就仅有一个专心看画册的小男孩，连车内的灯光看起来都是那么孤独。

“姐姐，帮我读读这个故事，看看后面说了什么嘛！”小男孩看起来只有五六岁，穿着白色衣服，双手高擎着画册请少女阅读，只是他的头一直低着，低到完全看不清他的面目。

少女接过画册一翻，全是白纸。正疑惑中，车门开了，少女只看见小男孩消失在夜幕中。她连忙追下车想要把画册还给他，还没明白怎么回事，公车象逃避冤魂一般加大车速走得无影无踪。少女站在原地不知所措，无奈下翻开画册阅读。象是叙述这位少女自己的身世一般，这本手绘的画册陪同观众的心一起展开了整个故事……

少女名叫珍妮花，是位父母双亡的不幸少女。双亲死后她被带到了孤儿院，她的故事就此展开。
眼前的站牌指示，前面就是玫瑰花园孤儿院，珍妮花向前走去。不远处有条岔道通向杂物房，在那里她捡到了一条写有“Brown”的狗项圈，还有一张手绘的“船票”——不过是孩子的恶作剧涂鸦而已。再向前走看到一所大房子，想必就是孤儿院了，因为前庭处就有几个孩子。月光下头上戴了纸袋的孩子们在拼命用木棒敲着一个装了不知什么东西的麻袋，显得非常诡异。珍妮花虽然觉得不安但好歹这也是个容身之所，于是决定绕道进入这所孤儿院。当她出示了捡到的“船票”后，后院的门对她开放了，她得以绕回正门进入大屋。

大屋里没有开灯，只有月光透过窗户拉下长长的影子。然而珍妮花感觉到有无数的目光在偷窥她的一举一动，而且带着恶作剧和嘲讽的意味。但是为什么呢？尽管屋里鬼影婆娑，却有一种难以名状

的熟悉意味......这种感觉从刚下车就开始有了。少女不断想从脑海里翻出关于这里的记忆，然而一无所获。直到来到了中庭，看着中间的一幅空地，珍妮花鬼使神差般拿起身旁的铁楸挖了下去。

土地下"果然"有一个箱子......不，与其说是箱子，不如说是一个简陋的棺材更贴切一点。筋疲力尽的珍妮花设法撬开了"棺材"后，发现诺大的箱子里只放有一个小麻布袋。"难道就是刚才那些孩子们敲打的麻袋吗？"此时，数个同样头戴纸袋的小孩无声无息地凑到她的后面，然后肆无忌惮地把手中瓶瓶罐灌里的水往珍妮花身上浇去。无力反抗的她也只有听凭这些耻辱的水柱在她身上游走，虽然全身湿透却无法痛苦的眼泪夺框而出。末了她还被扔进这个似乎是为她度身订做一般的"棺材"内，不管她怎样地失声呼救都毫无作用。箱子顶面被钉上钉子，并且被一些人抬了起来。除了从木箱缝隙透出来的月光，珍妮花还能感受到什么呢？

当珍妮花从昏迷中醒来的时候发现自己被绑在一个放满脏衣服的陌生房间。一个不知是小男孩还是小女孩的声音劝她服从命令并定期向他们的"贵族组织"进贡，随后便用机械装置替她松了绑。
听着机器运转的声音，珍妮花直觉地感到自己在一艘轮船上——一艘看不见海洋的轮船，随后发现的行李间、机房也证实了她的想法。珍妮花四出走动寻求出路，赫然发现有条四脚被绑起倒吊起来的可怜的牧羊犬。帮它松了绑以后，珍妮花想起了偶然找到项圈，于是给它带上。项圈也许真的是属于它的，因为只要珍妮花一叫"Brown"，小狗就发出欢快的叫唤。这样，珍妮花有了一个——唯一一个忠实的伙伴，陪她共度难关。

当珍妮花摸上了船内上层宾客专用的船舱以后，她明白了所谓"进贡"的意思。孤儿院里的一班小孩，在模仿贵族社会的社交模式，以这艘船为舞台，对她们口中的"下层人士"进行恶作剧式却又残忍无比的压迫。那个被称作"玫瑰之间"的会议舱门口有个木箱，定期投进"贵族"们规定的玩意就是所谓的"进贡"

可笑之至，滑稽之至。可是对于手无寸铁的珍妮花来说，又有什么滑稽可言呢？珍妮花也只有硬着头皮去寻找所谓的"贡品"了。一艘船上会有什么类似蝴蝶之类的生物吗？

不，珍妮花很快发现这绝不是一艘普通的船。从上等舱的窗口看出去的时候只发现云海飘过，哪里有海洋的踪影？这......难道是艘飞行船？但是没有时间去考究了，船上出现了众多不知道能不能称为人类的，或拿着餐刀或提着扫帚向珍妮花疯狂攻击的可怕生物。这些"人"四肢瘦小苍白，更可怕的是满布皱纹的颜面上是没有五官的，只有窝进去的三个大洞。这些......好象是只有成年人恐吓小孩的鬼故事里才会出现的妖精啊！

"你要是不听话的话，晚上野狗就会来吃掉你的喔！妖精会来割掉你的耳朵喔！"这不都是大人的玩笑而已么？为什么我要遇上这种事情？珍妮花无法思考，只能从这些可怕的生物的身边夺路而逃。要不是 Brown 的舍命保护，或许我们只能听到珍妮花最后的惨叫而已了。

我看到了，那个清洁工模样的大婶已经被这些怪物虐打至死了，那个好象是叫霍夫曼的老绅士更是象被驯服的野兽一般，被怪物捆绑起来四处游走。更可怖的是，这个不知中了什么邪的老头挥舞着明显已经骨折了的肢体向我猛然袭击！我不得已只能挥动手中唯一的武器——一根锈铁管进行还击，也许是我用力过猛，也许是因为他年事已高，在我的铁管击中他的同时，他惨叫一声倒在地上，再也没有起来。鲜血在他身下化开一朵残忍的鲜花。

冷静下来以后，珍妮花觉得奇怪：这里似乎所有人，包括死去的霍夫曼和大婶，都很熟悉珍妮花，而珍妮花却没有关于他们的记忆；而且虽然珍妮花比这些自封贵族的小孩年龄大得多，但对于她们的挑衅、辱骂和摧残，珍妮花只会莫名其妙地逆来顺受。她们怎么会有着这么不可侵犯的气质？

现实没有容珍妮花多想，她在昏迷中被带到了一个用蜡烛引出一条光道的房间。房间尽头，那位开始从车上逃走的小男孩坐在高台上，他面前左中右各摆着一本手绘的画册。每一半画册都讲述了一个毫无头绪的故事，而且都缺了最后一页。不过珍妮花每读一本画册就会被重新带到飞行船上一次，冲破重重阻拦后找到"贵族"们需要的物品，那她就会找到他看的那本画册的最后一页。而且关于幼年的记忆也象火花一般隐隐约约的闪现在脑海里。

是的，我似乎想起来了，我跟朋友有个很重要很重要的约定。

永恒不变
对爱发誓
永跟随你

很温馨、很熟悉的话，只是我还没想出来是什么场合、对谁说的，但我知道这是我一生的誓言。

迷糊中珍妮花被带到了一个玫瑰花园，很熟悉、很温暖的地方。花园外面的路通往一间小别墅。可惜这间别墅早已被它的主人抛弃了，长满杂草的田地、霉烂发臭在桌面上的食物、久无整理的仓库和杂物间无不在验证着这一点。其实这里曾经住着一对很温馨的父子，父亲每天除了下田里劳动以外兴趣就是为儿子画画册，儿子也很喜欢看父亲作的故事。相依为命的日子虽然清苦却也过得乐也融融。父亲写的日记里无不渗透着幸福的字句。直至日记里写到儿子患病，然后曳然而止。朦胧中珍妮花看到了那个父亲努力想画册故事的情形，在起居室里也是，在书房里也是，甚至在厨房里也是。是幻觉吗？珍妮花记得她在飞行船上是见过这位父亲的，只不过每次都只看到他目光呆滞地喃喃自语。在地下室，珍妮花见到床单下一个小男孩的服饰按照人穿带的顺序整齐地排在床上，如同一个睡在床上的人突然身躯消失掉了一样诡异。但这些服饰不就是珍妮花见到的那个小男孩的服饰吗？

地下室的门被人锁了，但一个小女孩经过把珍妮花救了出来，为了答谢她珍妮花把从地下室捡到的玩具布熊送给了女孩，女孩淘气地将这只熊起名为约瑟夫。一眨眼的恍惚中珍妮花又回到了飞行船上，奇异到好象刚才的一切仅仅是珍妮花的一场白日梦。

"贵族"们又下命令了，她们索要的就是这只叫约瑟夫的布熊。又是在鬼使神差之下，那个白衣服的少年从她眼皮底下抱走了布熊。珍妮花决定追上去问个究竟，不是为了可有可无的玩具熊，也不是完成那个什么狗屁倒灶的进贡，而是要去了解这一切的真相，那段不知是甜蜜还是恐怖的记忆，那些不得不去履行的诺言......

追逐真相的路途往往比真相本身还要折磨人，妖精的阻挠、停电、被刻意反锁的必经之路都让珍妮花身心疲惫不堪，Brown 也在一次次的冲突中体力渐渐不支......

可是，可是，信念一次次地超过了肉体的极限，永恒不变，对爱发誓，永跟随你，每一个字都象火烙一般炙烤着心灵。身累，心不息。辱骂、毒打、羞辱都熬过来了，难道还没有了解真相的资格吗？

现实仿佛总跟人作对，正当在飞行船里找到一些破碎记忆片段的时候，珍妮花又被带走了。醒来的时候她发现除了身上画满了红色的涂鸦和嘴里插满了蜡笔以外情形与她刚被带到飞行船的时候如出一辙：同样身在满是脏衣服的置衣间，同样被反绑在柱子上，同样怎么使劲都挣脱不开捆绑。幸好忠实的仆人还在身边，唤醒了它以后，就很自觉地用牙帮助珍妮花松了绑。

这是一个春光明媚的下午，断断续续的音乐广播透露出欢快的气息。是的，这是不久前珍妮花来过的孤儿院，但又完全不象上次来的那间幼儿院。一股莫名的熟悉感再次汹涌地翻上心头，即使所有孤儿见到我都把我当作不存在一般一言不发，即使霍夫曼老师和院工玛莎太太见到我也只是呵责我太肮脏，可都是亲切的、自然的。

然后，夜幕降临了；然后，妖精出现了......我不再怕妖精了，只要我忠实的朋友永不变心，那么任何危险，任何苦难我都可以面直。反过来说，我所最担心的是，我最最亲爱的朋友，连你也必须离我而去吗？

最担心的事往往会不期然地出现，看完了那本模仿《狼来了》故事的画册以后，珍妮花猛一抬头，妖精全部不见了，可是，Brown 也不知所踪了。

顺着微弱的呻吟声珍妮花一直摸上孤儿院的阁楼，一步一惊心，一步一牵心。躺在地上的狗是我那忠实的朋友吗？不，只是一个玩偶而已。终于在阁楼的一角，那个与飞行船的玫瑰大厅几乎一样的地方，所有的孤儿院孩子都聚集在这里，还有那很面熟的麻布袋......我颤抖的双手几乎无力去解开袋子，还是那个叫阿曼达的肥胖女孩嬉皮笑脸地跑来告诉我："太迟了，朋友已经死掉了喔！"

此时这些孩子却象嘲讽一般向我祝福起来，那个装扮成贵妇人模样的，似乎一直在背后帮助我的女孩子，还拿了一束玫瑰要献给我。

混帐、贱人、卑鄙无耻下流残忍......我再也忍不住了，愤怒与不争气的泪水同时涌出来。不知哪里来的勇气，我把面前的女孩推倒在地上，狂暴地向她脸上揍去......一拳、两拳、许多拳、雨点般的拳头向她柔弱的身体砸去。而我，身型仿佛细小了许多，好像一瞬间小了五岁。

"我恨你们！搞个什么贵族社交界，根本就是小孩子的玩意！我也恨你、你、你们所有人，可是我最恨的就是我自己！为什么跟从你们玩这种游戏！"

没有人回答，只有躺在地上的女孩幽怨地看着我抽泣。一瞬间愧疚和不安袭上心头，可是 Brown，已经不会再回来了。

你没有说谎，吃小孩的"野狗"真的来了。那位经历了失子之痛的大叔又能从孩子们的惨叫声中夺回什么呢？一番激烈抗争之后，我把你交给我的手枪还给了大叔，大叔的眼中突然闪现出最后的一丝光芒，就是这丝光芒给他的勇气，使他用手枪对准自己的头颅拉动了扳机......

一切又回到温暖的从前，我是这个孤儿院新来的孤儿，虽然每天有洗不完的衣服，虽然大家对新来的我多少有点排斥，但大家一起玩耍，一起办家家酒，一起成立什么贵族社交界，对我来说仍然是温暖的，那是自从父母死后从没有的安心。对不起，温蒂，我向你许诺过，永恒不变，对爱发誓，永跟随你，这些都不会因为布朗的出现而改变。可是你不必呀，为什么要杀死布朗呢？对不起，那天我打了你，可你知道吗？其实我恨的只是我自己，那个懦弱的，逆来顺受的自己......

随着酷似《Gloomy Sunday》的旋律在结尾响起，大家的心情恐怕除了哀伤更多的是不解吧，接下来就让本蝶带领大家解释一下此作关键的剧情吧。

解析——因为太过凄惨而拒绝回忆的记忆

首先笔者要告诉大家一非常悲惨的事实：就是整个故事从一开始，所有的角色除了女主角以外已经全部被杀害了，包括那只叫 Brown 的狗。整个游戏你说是梦境也好，幻觉也好，总之是恍恍惚惚的感觉贯穿了整个游戏。不过梦境也好，幻觉也罢，都是以现实的事件为基础的，所以讨论这个游戏，仍能发掘出藏在幻觉表面底下的真相。

要点一：孩子们死亡的事件

在后期飞行船上路过 11 区的抽烟室时，调查脚下的报纸可以发现一段消息：1930 年 12 月 20 日，一所孤儿院的所有孤儿被全数屠杀，凶手相信是住在附近的名为格雷格瑞的男子。不过这些孤儿也不是第一批被害者，因为数个月前孤儿院已经传起"野狗吃掉小孩"的传闻，这从最后一章《从前，从前》玛莎给警察的书信里可以得到印证。
霍夫曼和玛莎的死就不用多描写了，游戏里我们已经可以看到他们恐怖的死状，其中霍夫曼是早一个月（1930 年 11 月）的时候失踪的，从他爱护孤儿院的态度来看，女主角对他的"抛弃孤儿"的想法不足信，相信他是因为想调查附近出现的幼儿失踪事件时遭到畏罪的格雷格瑞的杀害的。当然警方对玛莎的警告信不闻不问也是最终导致悲剧发生的主要原因。

倒数第二章 BOSS 战之前，孩子们跑出教室去找温蒂后，我们可以清楚地听到她们的惨叫，而在庭院 BOSS 战的时候，又看见地上散落着这些孩子们的衣物。可以想象这之前的几起命案的情形也是如此：小孩的衣物散落在地上，身躯却不知所踪。这样盛传的"野狗吃掉小孩"也就不是空穴来风了。联系到女主角在格雷格瑞地下室看到床单里面的衣物排布，是不是相当诡异？

要点二：父与子

格雷格瑞·M·威尔森与约瑟夫，这对命运悲惨的父子也是剧情的一个关键点，格雷格瑞人性发生扭曲的主因就是儿子约瑟夫的死亡。这里约瑟夫还有两个，一个是格雷格瑞日记中跟他相依为命的，格雷格瑞真正的儿子约瑟夫，另一个是温蒂假扮的，也是在游戏里一直出现的白衣服小男孩。后一个我们稍后再谈，先说游戏中没出过场的这个原·约瑟夫。关于他的情况，我们主要从格雷格瑞的日记里了解到，他的家庭非常清苦，但有个很宠爱他的父亲，喜欢读父亲作的画册。1930 年 6 月份的时候得了不知名的病。温蒂与约瑟夫显然是相互认识甚至是很熟落的，在《糖果屋》这章里，从女主角被关在地下室开始，她客串了一段约瑟夫的角色。也许是因为约瑟夫的病，他父亲把他关在地下室不让他出来。此时温蒂经过并将他解救出来，两人玩得非常投机，然后约瑟夫就把玩偶布熊送给了温蒂。

格雷格瑞在游戏前期常常毫无征兆地登场，让人摸不着头脑。不过他每次出场都与画册有关系。直到后来《糖果屋》这章，我们才看到了一个因为无法接受儿子的死亡而陷入恍惚和颓唐的父亲。关于约瑟夫的死因有两种可能：一，因病而且得不到救治而死亡；二，出外玩耍时被猛兽袭击而死亡。本蝶比较倾向于后者，因为它有效地解释了为什么格雷格瑞后来会扮成"野狗"来袭击儿童。而这一切的始作俑者就是表面柔弱的温蒂。是她将约瑟夫带出地下室玩耍并间接导致了他死亡，也是她在约瑟夫死后装扮成他去奴役格雷格瑞的身心的。游戏中运用了强烈的对比手法，当温蒂是温蒂的时

候，场景往往明快光亮，把她衬托得有如天使一般；而当她以约瑟夫的形象出现时，我们要么只是看到他模模糊糊的背影，要么身在诡异的玫瑰大厅，而她坐在高台上的形象与其毛骨悚然的笑声只让你感觉到他是个恶魔。天使和恶魔，难道真的就是同一人么？

接下来的事情大家都明白了，温蒂拿格雷格瑞当作狗一样玩耍结果玩出了火，格雷格瑞在一个雨夜屠杀了整个孤儿院，她自己在脱下伪装之后也被杀害。当格雷格瑞在追逐最后一个幸存者——珍妮花的时候突然醒悟，用珍妮花交与的手枪自我了断。

一个任何人都不想见到如此结果的故事。一个因为爱得强烈所以错得离谱的故事。

要点三：不伦之爱

首先澄清一件事：所谓不伦之爱与时下流行的 GL 之类没有任何关系。小孩子么，互相倾慕是很正常的，她们没有完整的性意识，分不清楚爱情和友情之间的界限。因此我们不必对温蒂与珍妮花之间过于暧昧的关系而大惊小怪。

游戏中这种幼稚的"爱情"共有两段，一段存在于刚才提到的温蒂与珍妮花之间，她们相互以"王子"和"公主"称呼，大家都会联想到"王子与公主后来就幸福地生活在一起"之类熟烂的童话腔调。在资金拮据、生活困苦的孤儿院，有如此的寄托也是难能可贵了。另一段的"爱情"，准确来说是单相似存在于梅格与黛安娜之间。从《山羊姐妹》一章里我们可以知道事情始末是：梅格一直倾慕比她年长许多的黛安娜，有一天梅格写了一封情书对黛安娜诉说爱慕之情，黛安娜非但不领情而且觉得很羞辱（贵族阶级意识影响太深了吧），于是让一只布偶山羊"吃"掉了信，把情书藏在了布偶里面。当然事情很快就真相大白了，可以想象这件事情让两人多么地无地自容。不过游戏里对这件事情花了如此多的笔墨并非这两个人有多么重要，而是要让温蒂触目惊心，为她以后的"背叛"埋下伏笔。

"爱如果其中一方冷却了那另一方怎么办？所谓的'永恒不变、对爱发誓、永跟随你'这些誓言又有什么约束力？我会变成另一个梅格吗？"这些问题老实说连大人都还没想明白哩，一个小女孩又怎么会想得通？这些问题在珍妮花遇到了 Brown 之后成了温蒂的心病，她觉得珍妮花将对她的爱分出去了，她违背了"誓言"。大家不要发笑，对于小孩子来说，嫉妒一只小动物甚至嫉妒一件没有生命的东西是很正常，也很合理的。温蒂设法将 Brown 上了"贡品"的名单，于是就上演了玫瑰大厅里孤儿院的人将 Brown 毒打至死和珍妮花恼怒至向她最好的朋友饱以老拳的一幕。心灰意冷的温蒂认为自己成了第二个梅格了（其实大家都是这么以为，留意一下 CG 里梅格那邪恶的笑容，我们不得不佩服制作人把握细节的功力），为了报复，她假扮成已死的约瑟夫，每日将格雷格瑞当作狗一样驯养。玛莎和霍夫曼看在眼里觉得不妙，报警警察又爱理不理，只得自己解决，终于双双沦为牺牲品。

就象《金田一少年》里描写的一样，爱与恨，其实是等价的。爱之越深，恨之愈切。

要点四：飞行船、孤儿院与贵族社交界

我们知道小孩是很喜欢模仿成年人的世界的，游戏中这几个孩子居然做出了一套相当严谨的社交界礼仪，严谨到行礼时脚弯曲的角度都标得仔仔细细。我们先撇开这是否属于社会问题不谈，这些孩

子究竟是在哪里学到这些劳什子的礼仪的呢？

答案就在孤儿院图书馆的一副挂画上：1930 年 3 月，人们欢庆一艘巨大的氢气飞艇升空，上面载满了王宫贵族，还安排了一个孤儿院的小孩上船参观。你说这是为什么，体现亲民形象呗！大家不要去考究当时的技术力是否能把这个庞然大物放到半空中，自从看到明治维新时期能有外骨骼式的双足步行机器人我就觉得游戏世界没啥科技是不可能的。

大家注意到么？飞行船房间的布置与孤儿院非常相似。有着同样红鸟涂鸦的厕所、画着同样奇怪符号的浴室隔间门、到处可见的水筒稻草人骑士、有缝纫机的贫民行李舱、VIP 室里的金鱼缸......而且女主角正常游戏可以拿到的武器，也包括妖精手里的武器，全是孤儿院里触手可及的东西：扫帚、铁水管、餐刀、叉子、切肉刀、铁楸......
由此我们可以推测出这样一个事实：1930 年 3 月，当这艘大型的飞艇启航的时候，玫瑰花园孤儿院的这些小孩也被送到上面参观。在这里，他们度过了非常开心难忘的一段时间。而且，女孩子们目睹了那些四体不勤的贵族们的礼仪，于是这些有着悲惨身世的孩子对此非常羡慕。为什么孤儿们会组织一个"贵族社交界"？为什么年龄较大的黛安娜渴望成为大人？很简单，她们以为从小学习贵族礼仪，长大了就能跻身于贵族的行列。可笑可怜么？不，这只让人觉得心酸。

飞行船上找不到任何船员，这显然是不合理的。但与其说这艘飞船是孩子们按照孤儿院布置起来的，还不如说，根本只是孩子们把孤儿院当成了这艘给了他们无比快乐的飞行船。也就是说，珍妮花从一开始就没有离开过孤儿院，这艘船只是与现实世界交错了的想象物，如果大家不反对的话，姑且借用某游戏的说法，就把这艘船称为"里世界"吧。

大人的世界常常是表面光鲜，内在肮脏。孩子们不断地想学习光鲜的一面，殊不知，在这过程中，他们的心灵已经逐渐被污染了。

要点五：爱与罪

这个游戏里，担负着爱与罪的，不单是温蒂和格雷格瑞。游戏中的所有人共同构成了"原罪"的所有要素。

场景一：《人鱼公主》之章，霍夫曼院长严厉地斥责黛安娜后温柔地抚摸着她的小手，说着不着边际的话。等他走了，黛安娜马上停止了抽泣，恨恨地说到："真肮脏！"顺手把布偶做成的人鱼放回鱼缸。

场景二：《野狗与说谎公主》之章，楚楚动人的克拉拉正在医务室整理床铺，突然被病房里的霍夫曼叫过去了。虽然病房门上了锁，但透过锁孔看过去可以见到克拉拉正四脚着地，有节律地运动（头部看不到），霍夫曼则喃喃自语道："嗯......这里脏了......快擦干净......"

看到这些你想到了什么？你猜得没错，霍夫曼的确在对这些孩子进行着性侵犯。而在外国，这种社会现象比你想象中还要普遍。

《人鱼公主》这章中，那个被倒吊起来的 BOSS 其实就是克拉拉。在世界各国的文化中，"鲤鱼"这种动物都因为象形的关系被指代为女体或者是女阴，因此我们可以知道贯穿于整章的"鱼"的形象

究竟代表了什么。

这一章最后调查金鱼缸的话会出现这样的感慨："黛安娜总希望成为大人，但当逐渐成长后也开始体会到了大人世界的肮脏。"

是的，这些构成了《圣经》里七宗原罪之一：*欲。

懒惰——对任何事情都不关心，只是常常看着天空发呆的——艾蕾诺亚；

暴食——爱吃的王子，跑到猪圈里去吃的——库沙毕尔；

贪婪——制订贵族守则，规定平民每月上贡的——梅格；

傲慢——自栩为贵族最高领导者，目无旁人的——黛安娜；

嫉妒——因为不满珍妮花削弱了对自己的爱，而迁怒于 Brown 的——温蒂；

愤怒——因为一时冲动而对最亲爱的朋友大打出手的——珍妮花。

七种爱欲，七项原罪，不要以为孩子的世界就是洁白无暇，他们也在一步步地走向无底深渊。

许多人以为爱与罪之间可以互相抵消，那么，十几条鲜活的生命这样子烟消云散又能用什么来补偿呢？已经碎裂的情感与自尊心又有什么能挽回呢？不，爱与罪不是正数与负数的关系，它们是互相依存的，爱了，就要有用一生去赎罪的觉悟。

如果你是动作游戏爱好者的话，你可能会很不喜欢它的战斗系统。过分追求真实感的话结果就是完全没有爽快感。如果你想体验恐怖感的话，可能你也觉得这款游戏不足《零》系列、《尸人》系列的十一。但是如果你想要一款可以反复玩味细节的，有着绕梁三日 BGM 的游戏，那么你就快把这款游戏放进碟仓吧。是的，这是一款以剧情为卖点的游戏，它没有让人想破脑袋的迷题，也没有广袤得让人生畏的地图，你需要做的，仅仅是把破破碎碎的资料组织起来，然后提炼出那个会让你感动的故事。然后，你就会象最后一章的女主人公一样，从记忆中翻出泛黄的照片和书信，慢慢地回味起，那幸福而又遥远的童年。

Dead Space 死亡空间 --寂静血腥的外太空之旅

李其



（妖怪，惊吓，受伤，黑暗的主题）

死亡空间的流程一览

Chapter 1: New Arrivals　新来驾到

Chapter 2: Intensive Care　重症监护室

Chapter 3: Course Correction　纠正路线

Chapter 4: Obliteration Imminent 大难临头的湮没

Chapter 5: Lethal Devotion 致命的信仰

Chapter 6: Environmental Hazard 环境危机

Chapter 7: Into the Void 飞入太空

Chapter 8: Search and Rescue 搜救任务

Chapter 9: Dead on Arrival 即到即死

Chapter 10: End of Days 末路之日

Chapter 11: Alternate Solutions 第二方案

Chapter 12: Dead Space 死亡空间

注：每章的首字母连成一句话，超级剧透：Nicole is dead（男主角的老婆已死）



出场人物：
男主角 Issac 伊萨克，飞船系统专家
男主角 Hammond 哈蒙，保安队长
女主角 Kendra 肯德拉，电脑专家
Mercer 墨索，石村号上的医生，疯狂的统一教徒
Nicole 妮科尔，伊萨克的女朋友，一直在石村号上。
Kyne 凯恩博士，动画版中的好人

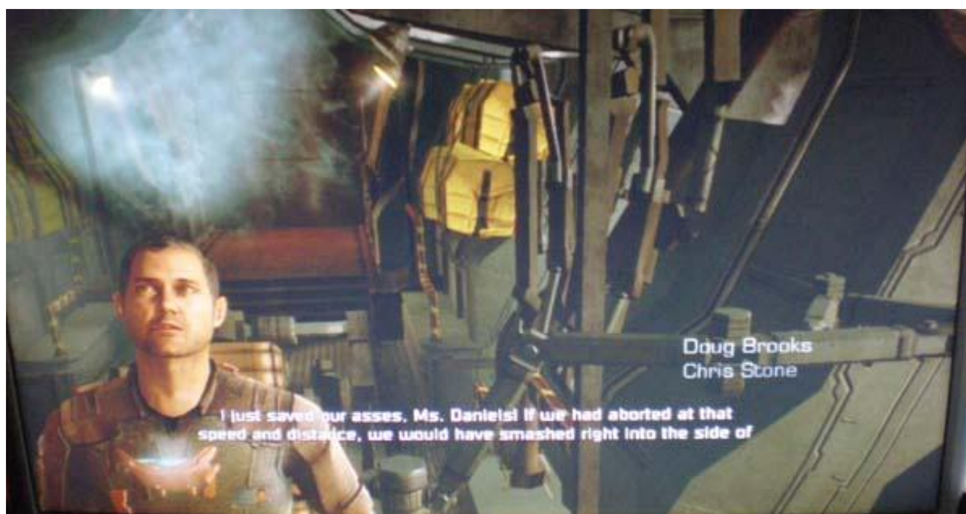


（马上就要靠近石村号飞船了-游戏三大主角）

因为整个游戏的流程很紧凑，剧情很优秀，场景任务众多，在此罗列一下好好回忆吧：

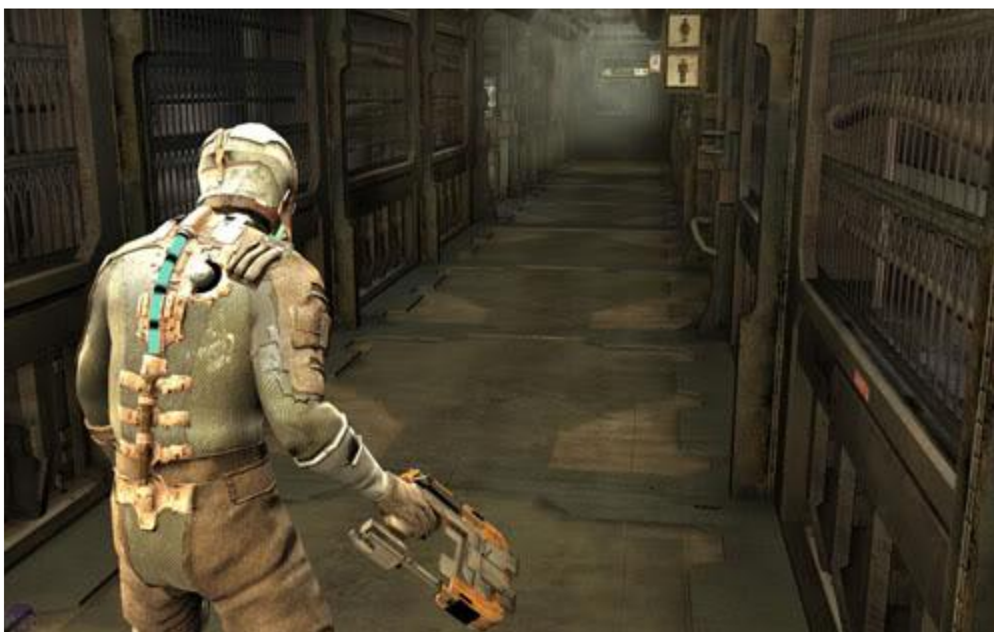
第一章： New Arrivals 新来驾到：

最优秀的一章，从小飞船接近石村号开始，登录后不久边遭遇袭击，玩家逃亡时与队友分离。石村号非常大，需乘缆车到各部门；本关的目的是修好缆车（找寻主板和清除挡路车），之后回小飞船时发生爆炸，只得另寻出路！



（男主角仅有的两次露脸之一）

本关一开始的操作就能让大部分胆小的玩家吓得屁滚尿流，突然灭灯后红灯忽闪，没有武器的玩家只能逃跑，进入电梯后还被怪物袭击；走着走着灯光全灭，漆黑不见五指的静寂感觉实在太恐怖了！通风口随处可见，随时都会有怪物破口而入！巨大的缆车通道内传来的震耳欲聋的怪物声音却看不到漆黑的远处！本关有两种敌人。



（第一关中的厕所，你敢上吗）

第二章：Intensive Care　重症监护室

要找寻其他出路，需要肯德拉的电脑能力，但是首先需要船长的授权，但是船长已死，需要得到他的生理特征，于是男主角赶往停尸房！在前传中，船长失控被正直的考古学家凯恩所杀。找到防震垫和炸药把们炸开后，终于进入医疗地区，发现有人在研究婴儿怪物，并最终在停尸房里找到了船长的尸体，但是主角眼睁睁的看着异型把船长变异成怪物，击败他后任务结束。


（半夜三更打这种婴儿实验体会吓死吧）

在医疗区发现了可疑人物：默索医生。他不仅做婴儿变异实验，还是个疯狂的统一教徒。本关有两种新敌人。恐怖游戏少不了医院及其停尸房的经典场景，本作第二关就急匆匆的现身了！


（看对面星球上的大洞，很爽吧）

第三章：Course Correction　纠正路线：

两个任务：一是给引擎补充燃料，二是启动飞船内超大的离心机！

第一个任务前，站在只能乘一人的悬挂缆车内，在漫漫大雾空中慢慢移动时，听到怪物的声音但是

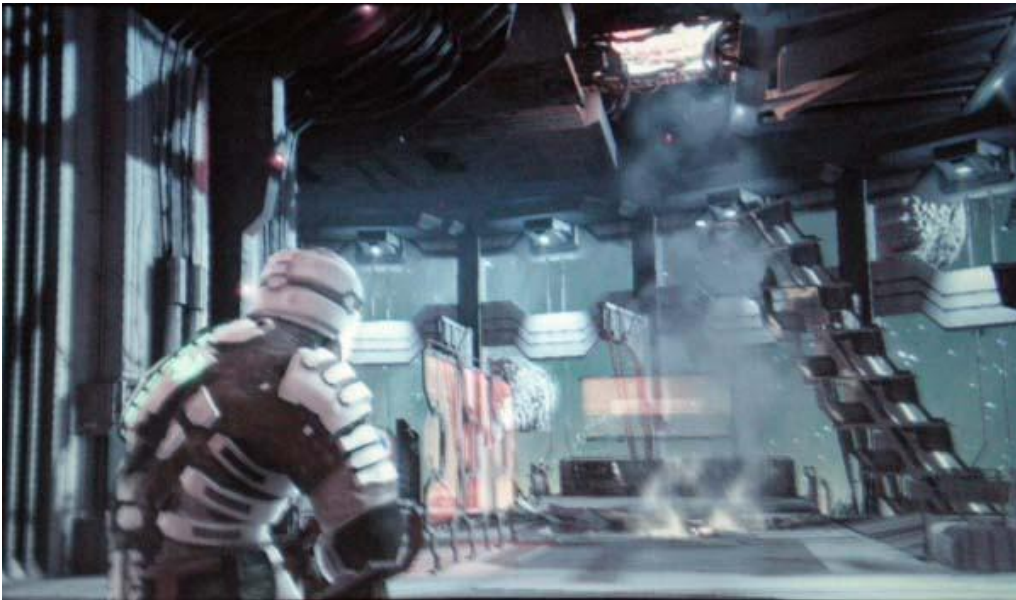
你看不到周围，慢慢接近终点时看到了一批敌人在远处等待，拿起武器准备开战！

第二个任务前，走廊里有几个血淋淋大洞，完成后回来时会有触手把你缠住，此时感觉像是动画演出，但实际上不是！你需要在被缠住拖进洞前艰难的瞄准开枪！画面表现太优秀，以至于第一次我直接被拖进洞也没反应过来。。。我以为是动画

本章第一次接收到了男主角老婆的幻像。

第四章：Obliteration Imminent 大难临头的湮没：

一开始进入了透明的飞船操作室，一个流星砸进来个大洞；飞船的流行防卫大炮失灵需要调整！首先到矿业管理部给大炮通电；然后从飞船外侧真空行走，躲避一系列陨石后来到大炮处，手动调整大炮的方向。



（操作室被陨石砸破）

本章有两大难点，一是在空旷的操作室里大战小 BOSS；二是限定时间内操作大炮击碎飞往飞船的大小陨石，防止飞船受损。


（在外太空行走被陨石砸到也是致命的.jpg）

值得一提，同伙在船长室里悠闲的把一个载有怪物的救生舱发往了太空，悲惨后果之后再说；另外主角靠近一些屏幕时也会出现女友的幻象了。

第五章：Lethal Devotion 致命的信仰：

本章重新回到了医疗地区未到达的地方，旧地重游，但是加入了新敌人，新 boss 和新人物。新敌人是寄生在墙上的，对主角一击必杀的难缠敌人；新 BOSS 是怎么也打不死的再生者；新人物就是那个变态的教徒医生默索，是他研制并放出了再生者。本关的任务是去化学实验室收集外星生物 DNA 样本，去重症监护室中默索的办公室收集变异体的 DNA 样本，并合并二者。

这章离你会看到一个活人，女的，满脸是血的站着不停笑。好不容易见到一个活人，还不如不见，吓死人了。

第六章：Environmental Hazard 环境危机：

本关的地点焕然一新，如同热带雨林般的水栽培室（制造空气用）。目的去杀死东西两大厅内所有的毒气异形，以解除空气危机。还会遇到一次触手攻击；最后去中庭击败巨大的怪物 boss。



（游戏中两场 boss 战之一，屁股扭的有型）

本关绿色植物众多十分养眼，但是场景巨大敌人也是众多。

当进入水力控制室时，房间内所有的大屏幕同时一起开屏出现女友的幻象，吓死人！

第七章：Into the Void 飞入太空：

本关任务是把 SOS 求救信号贴到未化解的大矿石上，发到太空寻求救援。



（站在外太空看星星和飞过来的怪物）

本章中处理矿石的场景非常大，主角的幻象越来越严重，面对面看到了自己的女友并交谈！突然出现的她不知是人是鬼？吓死人！

第八章：Search and Rescue 搜救任务：

天线坏了，虽然能接收到勇气号飞船的营救信号，但是无法与之沟通。再次操作大炮把覆盖太空天线的大怪物打败。终于和勇气号通上了话！但是第四章中同伙发往太空载有怪物的救生艇却被勇气号接收，瞬间全军覆没，勇气号慢慢冲着石村号飞来！玩家一边看着要相撞，却无能为力！

但是这一撞，却发现了两件大事：一是，勇气号并非来营救，而是来毁灭的！幕后指使是谁？二是，这一撞使得两个同伙的通信回复，其中一人必定是叛徒。

第九章：Dead on Arrival 即到即死：

动画前传中，有叛徒（即默索医生）把所有的救生艇都毁掉了；现在却在船员室内发现了一个救生艇，但是没有关键零件：特殊核心。于是玩家去坠毁的勇气号中寻找！勇气号不停的间歇爆炸和晃动，因为是武器飞船，受损后辐射球密集，需要首先清除；好不容易找到后，却发现同伙哈蒙德被小 boss 干掉了！为其报仇！

本关中，好人考古学家凯恩博士出现了，他已经被幻象折磨，但是却仍然想把好事做到底，那就是把 Marker"神记"送回到星球上封印怪物，而不是仅仅逃跑！而主角的幻象也跟随到了勇气号中！

第十章： End of Days 末路之日

本关的气氛来了个 180 度的大转折，也是预告片中最吸引人的场景：下了飞船后，通道两侧都是蜡烛，祭坛上摆着"神记"，10 来个尸体蒙着脸散落在大厅里，额头都有针刺。寂静的儿歌一直在四周回荡，很有高潮戏即将到来的感觉。

从第一章开始，每章都能捡到一个叫 Temple 的船员的语音记录档案，他也在石村号里到处寻找自己的老婆伊丽莎白，到了第十章，我们终于见到了这对苦命夫妻，并眼睁睁的看着他俩被墨索医生杀死，随后墨索也疯狂的接受异型寄生，疯狂自杀了。

这一章里，大好人凯恩博士请求男主角帮忙把"神记"运到救生船，并运回星球，结束这一切，男主角"默认"（废话，他不说话）

这一章的任务是在船员居住区里找寻起航卡来开动救生船。遇到两次再生者，最后终于用救生船的引擎起火把再生者烧死。

第十一章：Alternate Solutions 第二方案

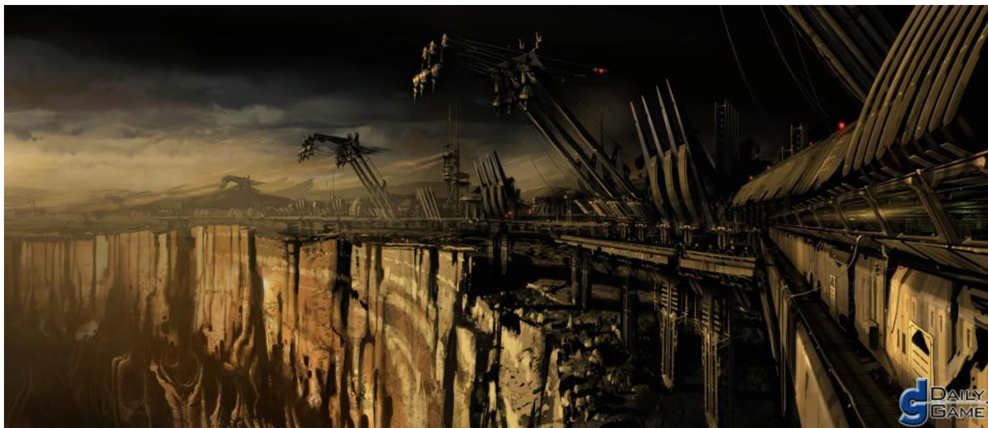


（近距离观看本作的关键物品：神记）

在这一章，大家终于亲眼看到，亲手摸到了大名鼎鼎的"神记"。本关的任务就是把神记从货物舱里弄到飞船停船大厅，并运输到救生船里去。运输速度很缓慢，场景非常巨大，边运边打吧。

终于运到救生船里后，凯恩博士却被肯德拉干掉！原来肯德拉是政府派来的黑手，旨在抢走神记。伊萨克接到妮科尔的信息，两人来到控制室，把救生船启动了回航，肯德拉气愤的坐救生舱逃离。当男女主角在一起时，满屋的屏幕都花屏，说明女主角妮科尔的确是幻象。

第十二章大结局：Dead Space 死亡空间



（采矿星球大洞周边设施）

这一关终于，终于来到了采矿星球上，当男女主角下了飞船后，你可以近距离观看大洞周边的采矿设施；在休息室外，虽然知道里面有钥匙，但是也看得见里面有尸体和异型在动，不想打开门，但是却非得打开门的痛苦选择。。。

这关的任务，就是把神记一点点慢悠悠的运到祭坛上去，沿途中是大批大批的敌人；最终运到祭坛时，妮科尔也完成了任务消失掉，神记也镇压住了异型们的思想；石村号重力栓下的开采巨石也马上就要坠毁在星球上，就剩逃离这个星球了！



（挖出的大矿石要砸下来了，快逃！）

就在这时，



（女主角背叛拉走神记）

肯德拉又出现了！把神记抢走，并用一段事实录像播放给伊萨克看：原来妮科尔早就打针自杀死掉了！发怒的伊萨克紧追着肯德拉一直到救生船那，突然，从大洞里出来了最终 boss，一下就结束了肯德拉的生命；伊萨克拿起枪，对抗这 very easy 的最终 boss！虽然这个 boss 很简单，但是被它杀死的画面大家最好也看看，很壮观的。



（被最终 BOSS 抓住时，瞄准是最难的，马上会分尸）

最终，这个星球被开采出来的巨石砸中，爆炸，伊萨克乘坐飞船逃离。。。正想歇一口气时，救生舱里又出现了… …（续集解答）

整个游戏没有读盘时间，没有暂停时间，全部由你眼睁睁的看着并操作，这么长的一部自己主演的恐怖电影，实在太过瘾了！

通关后的长达数百页的文字，讲述了这个游戏的世界观和背景，包括统一教的历史，政府和集团的冲突，神记的历史等很多内容。

简评一下：

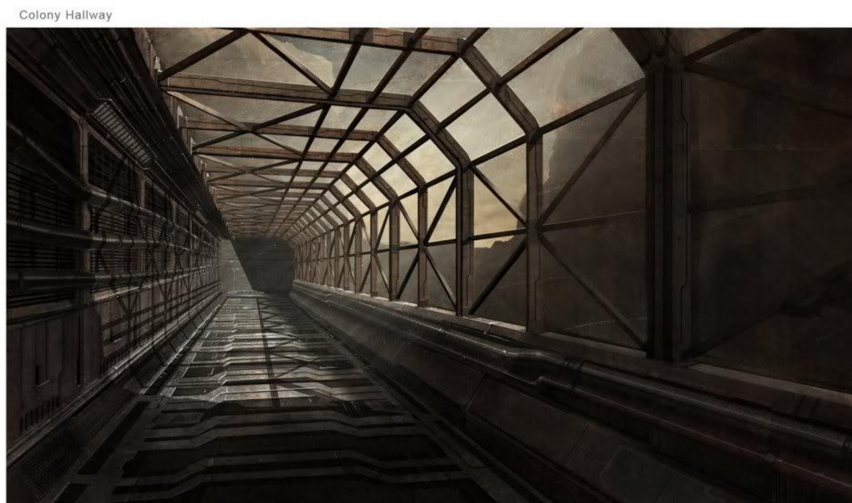
恐怖游戏到底怎么了？不会有很多人喜欢恐怖，导致作品越来越少可以理解；可是在各个种类的游戏中都有创新大卖的现象，到了恐怖游戏这，却鲜有了革新。于是当玩到‟死亡空间”这样创新的超级恐怖黑马时，有多么兴奋就可想而知了。

当 08 年 2 月最初公开预告片时，大概很少人会对它感兴趣，甚至，很少有人知道它的存在。7 月份 E3 展上推出的预告片就十分成功了。寂静的外太空和空无一人的大型宇宙飞船内，回荡着‟一闪一闪亮晶晶，满天都是小星星”的清唱儿歌（当然是英文版了），随处可见血淋淋的断肢尸体，放有微弱蜡烛的疑似仪式场景，恐怖的未知攻击性生物。。。等到发售时，人们才惊喜发现游戏完整再现了预告片的内容：吓死人不偿命。

如同寂静岭 1 代中的大雾中你因为看不清远处的东西而害怕一样，死亡空间的舞台场景就是漂泊在太空中的一艘大型飞船。寂静，因为空无一人；细微的声音也能听得很清，因为场景空旷。

飞船名为石村号，在一个星球挖掘矿产后失去联系，于是公司派另一艘小队去搜寻，其中包括工程师男主角，他也要寻找石村号上的女朋友。刚到了石村号上就发生了事故，不但撤离不可能，连活着都很难，因为有大量的异形生物在袭击追杀他们。

为了能安全撤离，工程师的男主角只身一人奔波于石村号上的各个部位，处理应急问题，并帮助其他船员。令人恐怖的不单是寄生异形怪物，还有孤单和寂静，神秘的人类幕后黑手，背叛的同伙，死而复生的幻觉；飞船上的问题接踵而来，在调查过程中，发现了在外星球上非法开矿的事实，政府的阴谋，公司的阴谋，世界性统一教派的阴谋，石村号上船员死亡前的各类斗争，一一被男主角调查出来，是伸张正义，是逃命要紧，是为了幻觉而留下，难以抉择的痛苦时刻困扰。最后再次返回星球，得知真相，九死一生的逃离。原创剧情万分优秀。



Ariel_Alvarez02@yahoo.com (925)348-2055

（采矿星球上的设施）

打倒敌人唯一办法：断肢。很残酷很血腥。只有开矿用的 7 种武器，和你的手脚。打敌人的四肢，这是新颖的玩法，一下子把死亡空间和其他第一三人称视角游戏区分开来。动作只有两种，每种武器有两种方式。

画面和音效太过于出众，光影效果一流，回声震耳欲聋，不仅烟雾中看不清东西而害怕，听不清远处的言语声、催眠曲声也同样万分恐怖。敌人身上掉落的蛆虫也看得很清楚。



流程太单一，分支路线太少（有没有根本没啥区别），解谜要素为 0.0，玩家要做的只是在船内不同地点的来回穿梭而已。

最值得一提的，自然是本作的恐怖感了。血腥只是表面的恐怖，不论杀敌还是被杀，每种敌人杀死主角都有极其残忍或超长时间的表现；真正恐怖的还是随处可见的恐怖。平时你见不到一个活人，好不容易见到一个，却是自杀、自残、傻笑、或自言自语的血肉模糊的船员；看到自己影子旁突然闪现另一个影子，转身后却啥也看不到；突然满屋的屏幕自动打开播放女朋友的"让我们完整在一起"，远处怪物嗷嗷叫的回音，眼睁睁的看着玻璃外的寄生虫把身体扎入船员内变异，被触手缠住后手足无措的乱开枪，看着远处带着炸弹的怪物一步步的走来却紧张的瞄不准打不到，被寄生在墙上的船员痛苦的大叫响彻大厅。。。相信大多数玩家第一次是很好用跑步键的，只能一步步的小心翼翼的走路。



（带炸弹的敌人走到面前就死路一条了）

有时半夜醒来会听到‟一闪一闪亮晶晶，满天都是小星星″，如同在飞船里听到的那样。想起了死魂曲中的民谣，零中的镇魂歌，优秀的恐怖体验！



（脚下玻璃是外太空，恐高症你有吧）

本作的革新要素：没有读盘时间，体力和子弹显示在身后和枪内，实时菜单，随时指路系统；玩家面前所有的剧情影像都是即时的（如同伴的剧情表演，寄生虫的寄生表演，船外飞船的飞来，怪物的变异过程等），这些影像中玩家都可以随意操纵主角，这完全是你的电影。



（站在外太空看头上的星球）

我无法列举给我惊讶的地方，因为真的是随处可见，我也会随时停下来看看四周的风景；如果非要挑个毛病，那就是隐藏要素太少，通关后除了在 Live 上下载几个新武器图腾，没啥可做，真希望有隐藏剧情，完全不同的衣服，武器等。



（阳光灿烂下的空无一人的星球）
值得一提的是游戏全平台发售后 2 个多月，推出了动画版前传，由胡凯莉等三线明星配音，难得的是剧情实在优秀，众多人物刻画也可圈可点，绝对值得 9 区珍藏。血腥程度丝毫未减。1 年后将推出画面前不忍睹的 WII 枪版前传，也许美工仍然由 EA 上海制作，小小期待一把。

最大的缺点：男主角自始至终没有说一句话，也没有表情和肢体语言，整个一木头！

不能说的秘密？生化危机金字招牌下的黑历史

aimerinter

转载请注明【作者：loveaya】



前言

生化危机，一个毋庸赘言的经典游戏系列，自从 96 年 3 月 22 初代在 PS 平台上发售后，系列累积销量已经将近 4000 万。

对于那些生化危机系列中的经典作品，比如正统作品 012345，或者人气颇高的外传：维罗妮卡，我如果再多说几句也只是锦上添花而已。

当然，一部伟大的作品不仅需要正统系列支撑，也需要一些分支系列来吸引更多的玩家，比如说马里奥就有马里奥体育系列，口袋妖怪就有竞技场系列，最终幻想的分支系列更是数不胜数。

CAPCOM 作为一个混迹游戏界 20 余年的老牌厂商，也深知挖掘自己的知名品牌会给自己带来多大的收益，当然，也深知炒冷饭这种不正之风虽然可能给自己带来不佳的口碑，不过财政收入的增长也是老卡希望看到的，最后，CAPCOM，墙头草。

于是，生化危机也有了各种分支系列，炒冷饭，跨平台，也让这部作品饱受争议。不得不说，CAPCOM 也有成功的案例，比如说口碑和销量都俱佳的逃出生天系列，编年史系列，PS2 的生化危机 4；相对来说，生化危机的黑历史（不是暗黑编年史！）被广大玩家忽略了。

本人从 98 年开始玩生化危机，玩到现在也有 11 个年头了，看到有杂志挖掘生化危机的精髓，有人畅想生化危机的变革，有达人玩家不断的挑战生化危机的极限，可是却很少有人愿意去全面的回顾生化危机的黑历史，当然，零星的有 NGC 玩家抱怨生化危机 4 的劈腿，有玩过生化危机 5 说生化危机 5 是一坨屎的愤青。

这次，作为生化危机的铁杆 FANS，处在 16 天圣诞假期的 loveaya（我 ID 选 aimerinter 是出于无奈，A9 哪个天煞的抢了 loveaya 这 ID？），为大家详细陈述生化危机的黑历史，在文章的开始，我会给出我要评价的生化危机黑历史中的作品名字，在 EXCEL 表格中涂满兰色，如果诸位哪位看到自己喜欢的作品被涂兰，那么请稍微静下心来再看接下来的文章。

PS	PS2	PS3	SS	DC
生化危机	生化危机 代号：维罗妮卡 完全版	生化危机5	生化危机	生化危机2
生化危机2	枪下游魂2：生化危机 代号：维罗妮卡			生化危机3
生化危机3	枪下游魂4：生化危机 英雄不死			生化危机 代号：维罗妮卡
枪下游魂：生化危机	生化危机4			生化危机 代号：维罗妮卡 完全版
生化危机1.5 ?	生化危机 逃出生天			
	生化危机 逃出生天2			
	生化危机 3.25 ?			

NGC	WII	NDS&GBC	N64	XBOX360
生化危机	生化危机	生化危机 死寂	生化危机2	生化危机5
生化危机0	生化危机0	生化危机 外传	生化危机0 ?	
生化危机2	生化危机4 Wii Edition			
生化危机3	生化危机 安布雷拉编年史			
生化危机 代号：维罗妮卡 完全版	生化危机 暗黑编年史			
生化危机4				
生化危机3.5 ?				

整个文章分为六大章，分别是：

Chapter 1.	畸形の分支
Chapter 2.	无奈の跨平台
Chapter 3.	食言の独占
Chapter 4.	雷人の勉强制作
Chapter 5.	贪财の炒冷饭
Chapter 6.	醒悟の烂尾

正式开始前，我想吐下槽：如果上海育碧在接到汉化 PC 版生化危机时想到给按下 START 的那声"BIO~HAZARD"也汉化一下会如何呢？"生化~~~危机~~~"萌~

【Chapter 1 畸形の分支】：枪下游魂系列

在 PS 平台成功创造了生化危机这个品牌后，CAPCOM 一举从街头霸王流行减退带来的衰败期振作起来，96 年生化危机，98 年生化危机 2，99 年当全球玩家都以为 CAPCOM 会选择 DC 或者 PS2 作为生化危机 3 的平台时，CAPCOM 毅然决然的选择 PS 作为生化危机 3 的平台，理由自然是 PS 已经在全球拥有了庞大的装机量云云。不过 DC 玩家也没有太多的怨言，毕竟 CAPCOM 承诺会为 DC 制作一款独占的生化危机，也就是后来的生化危机 代号维罗妮卡，可是令 PS 玩家更为兴奋的是，CAPCOM 还会在 PS 平台上发售一款生化危机的作品，抛弃了 AVG 式的操作以及些许复杂的解谜等传统要素，新作将为一款光枪作品，采用第一人称视角，玩家需要做的只是找些简单的钥匙开启相对应的锁住的门，然后就可以利用手中的武器一路杀到底。

当时生化危机在全球的人气如日中天，这个消息也确实令许多生化危机的 FANS 泪牛满面，

发售日定在了 2000 年的 1 月 27 日，就在生化危机 代号：维罗妮卡发售的 6 天前（BIOCV 的日版发售日为 2000 年 2 月 3 日）。

枪下游魂：生化危机，这部作品其实并不是 CAPCOM 本部开发的作品，只是 CAPCOM 外包给上海东星开发的系列分支。后来，这部作品也印证了一句话：不是亲妈就不可能完全照顾好一个孩子。

P.S：PC 版的 BIOGS 只有中国大陆才有正版，或者说，只有中国大陆才有 PC 版。想想给 BIO 代理中国 PC 版的是上海育碧，我们也就不难想到了。。。



FAMI 通给本作的评分为 31 分，勉强的进入了银殿堂。2000 年 1 月 27 日发售后，将之买回家的日本生化危机玩家估计在将 CD 放入碟仓后 2 分钟基本都泪牛满面了，当然，不是因为像后来 BIOCV 那样得到大奖的 CG 而泪牛满面，而是被满屏幕的马赛克开场动画（CG？BIOGS 用不着那个）而雷的外焦里嫩（其实 LOGO 画面就够偷工减料了，就一把破手枪。。什么？你和我说生化危机 2 不也就一个 G 的眼睛？这个。。。那个。。。）。

故事讲述了被帅锅里昂拜托，他的好友-私家侦探 雅克 汤普森前去欧洲的席那岛调查安布雷拉在那里的活动，结果雅克不幸被席那岛的执行官 文森特 戈德曼抓个正着。在逃跑的过程中，雅克驾驶的直升飞机突然爆炸，侥幸生存的他起来后却发现自己失去了记忆，手中只有一把手枪的他开始在这个充满丧尸以及 B.O.W 的孤岛上寻找失去的记忆。。

其实总的来说，本作的画面不至于太糟糕，在 PS 末期算不上精致的 3D 建模，不过也勉强说的过去，打击感方面。。。开枪的声音做的还是很到位的，至少没有放空枪的感觉。不过令广大玩家不能容忍的就是：本作没有任何一段 CG 动画？一个都没有！动画全部为即时演算，而且动画的质量居然比游戏的画面还要糟糕？！



操作方面，第一人称视角+准星瞄准，这个配置貌似可以做到指哪打哪，不像以前的生化危机是打哪指哪。不过其实实际游戏中，你会发现其实打哪里效果都是一样的，不像后来的 BIOUC 和 BIODC，如果你拿手枪仔细瞄的话是可以爆头的，不过本作。。。哼哼哼，我记得麦林都爆不了头。在行走方面，本作并不像 BIOUC 或者 BIODC 是根据游戏的默认而前进，而是可以通过十字键或者摇杆自由选择探险的过程，自由度提高了，不过走起道来模拟人的视角则是奇怪的很，上下抖动，的确，我们在奔跑的过程中视角的确会上下颠簸，不过这是游戏啊，在初次游玩的过程中，有很多日本玩家反映眼睛酸痛。至于转身则更是慢的要死，经常你知道背后有敌人攻击你，可是转了半天才能面对它，如果是个丧尸还好，后面要是个猎杀者或者是加强版舔食者，估计没等到你转过身就红血了吧。

游戏流程做的不过不失，为了加强玩家反复游戏的积极性，本作加入了分支路线，如果你想要完全体会到游戏的剧情，那么面对有些分支路线，你就不得不把所有的分支路线都走一遍，游戏的最高成就就是八星评价，也就是看到了所有的结局，那么你就会得到无限火箭筒，生化危机历代最 BT 的武器。

解谜方面，简单到了极点，找到相应的钥匙或者道具，开门，开机关，仅此而已。

敌人方面，没有任何的新要素，综合了生化危机和生化危机 2 的所有敌人，当然，没有 G，也就是

说本作没有任何生化危机 3 的新加敌人，丧尸也是照搬生化危机 2 的丧尸，也可以看出本作偷工减料到了极点。

综上所述，大家也可以看出本作充其量也就算作一个小品游戏。不过就是这样一款小品游戏，在日本的最终销量为 287，321。上帝。。。居然比后来的 GC 版 BIO4 销量还要高。

其实本人也是将本作打个完美通关，说本作毫无是处也稍微有点过了，毕竟后面还有更雷的。

当全球玩家对本作口诛笔伐后，大家本以为 CAPCOM 会见好就收，别再糟蹋生化危机这个金字招牌的时候，CAPCOM 又制造了一个惊天大雷：枪下游魂 2 制作中，对应平台：街机+PS2。



可能 CAPCOM 自己也被枪下游魂初代全球将近 50 万的销量雷倒了，续作开发顺利进行中。第二作不再是原创的故事，而是以系列超人气作品 BIOCV 为故事背景，改编成了光枪游戏。光枪游戏作为街机游戏的一个重要分支（化解危机，死亡之屋，VR 战警等），CAPCOM 也决定了 BIOGS2 的街机制作，毕竟投币可比买软件要更直接和爽快。

2001 年 11 月 8 日，BIOGS2 日本发售，不知是由于 BIOCV 的大人气，还是由于街机版的“优秀”，BIOGS2 的首周销量居然达到了 10 万，累积销量为 11.8 万。反应快的读者估计已经看出猫腻了，为何累积销量才比首周销量高了 1.8 万？

答案很简单：本作比前一作更糟糕！

跨越了一个世代，PS2 在当时强大的机能本应该向玩家呈现一个“美丽”的生化世界。可是实际拿到游戏后，玩家发现，这画面貌似 N64 也能做的出来。。不多说，直接评测！

本作继承了枪下游魂的前作，那就是没有 CG 动画！唯一进步的估计也就是即时演算动画和游戏画





面差不多吧，克莱尔在监狱的地道被丧尸袭击并反击后出了地道碰到了史蒂夫，于是两人的蜜月开始了。

操作。。。没有任何改进，如果你在开始游戏前没有将操作模式换成 F 的话，估计你会被 L2 和 R2 那缓慢的转身而先奸后杀。本作取消了准星，是的！你没看错，光枪游戏没有准星！
怎么瞄准呢？克莱尔和史蒂夫的正前方就是攻击范围，至于多大。。。打哪指哪。游戏进行中其实你会发现这种瞄准方式还不错，因为不用别扭的去调整准星了。如果接近敌人然后立刻闪开还会增加额外的分数。。。在 YOUTUBE 看到有人拿这个 BUG 狂刷分。。。

作为移植版，PS2 理应加入更多的游戏模式，CAPCOM 做到了，是的 CAPCOM 他不是一个人，他不是一个人！！除了保留街机模式外，本作也加入了城堡模式，以及。。。杀蟑螂模式。。。。

街机模式一共有 5 关（还是 6 关来着？），我们要做的就是在地图中找寻打开每关 BOSS 房间的钥匙，最后打倒 BOSS。在游戏过程中，你也可以收集各种宝石来增加分数或延长倒计时时间，打烂木箱得到新的武器，读某些隐藏的信息。。。来换取秘密文档？WTF？事实上每关都有限制时间的，否则倒数计时到 0 后，无敌的追踪者就会出现，追你到天涯海角，海枯石烂，那么我们哪来那么多时间寻找秘密信息以换取秘密文档？每关结束后都会有评价，这是生化危机的老传统了，评价要素有：通关时间，是否无伤，是否只使用手枪，游戏中得到的额外分数，最后看总分数然后给评价。

城堡模式。。噩梦啊。。。在一个原创的迷宫里，大概有个 5，6 层，我们要操作克莱尔，或史蒂夫或克里斯或罗德里格斯达到每个迷宫的任务要求，然后挑战每个迷宫的 BOSS。每个迷宫大概有 6-7 个任务，一开始都是很简单的，比如说达到某个分数等等。可是循序渐进后，就有类似 150 连击这类貌似不可能的任务，为了完成这个任务，那么你至少要熟知迷宫的构造，敌人的分配，连击宝石的所处位置等等。。。我没完成。。我承认。。。

蟑螂模式。。。不玩也罢。。。。在某个封闭空间里，你自己选武器杀蟑螂吧。。仅此而已，第 5，6 关会加入激光阻碍你，不过也只是无聊的摆设，拿霰弹枪既可以大片轰杀也可以造成连击。

本作我光喷大家是体会不到它有多么烂，只有亲自体会才可以享受本作的登峰造极。

不过还是让我透露一个本作最雷的一点：没有配音！我曰啊（注意看，是曰，不是 RI）。不过要说完全没有的话也不正确，克莱尔有一句：“啊~~~”，史蒂夫有一句：“啊~~~~”。诸位别想歪了，这是被攻击后的语音。。。

枪下游魂初代再烂，好歹也有配音啊，至今依稀记得开场的对白：“Where?Where am I?”

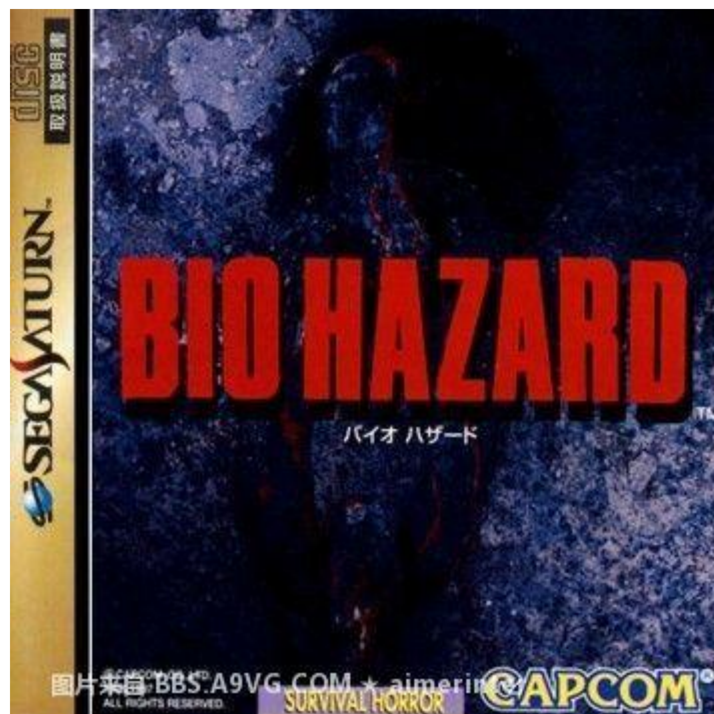
枪下游魂也有 3 和 4，知道稍微多一点的朋友估计也都玩过这两作，3 代是以恐龙危机为题材，而 4 代销量和口碑都还可以，所以不在本人想喷的范围内。



【小结】：枪下游魂系列只能说是 CAPCOM 一个错误的尝试，在 2003 年 BIOGS4 发售后，GS 系列也从生化危机的历史舞台中消失了，取而代之的则是编年史系列，事实证明，这次 CAPCOM 终于赌对了，让玩家完全体会光枪（鸡腿）的乐趣，不用想别的，瞄得准就是一切。

【Chapter 2 无奈の跨平台】：SS BIO，N64 BIO2

生化危机作为 PS 平台，三上真司的一个试验作品，在最初到底有没有计划给 SS 开发，至今仍是个谜，不过至少要明确的是 SS 的 BIO 要比 PS 的 BIO 晚发售 1 年零 4 个月。。。



不过在生化危机的双平台制作也可以看出 96 年，CAPCOM 对于 PS 和 SS 的风向把握依然不敢确定，虽然最终 CAPCOM 没有食言，还是为 SS 制作了 BIO，不过 97 年下半年，SS 已经开始显示出颓势了。

本人今年 4 月有幸收了 SS 的 BIO 正版，夏天回国时也仔细玩了一下，发现果然如传说中的一般，由于 SS 在 3D 处理能力的先天不足，晚发售 1 年 4 个月的 SS 版 BIO 的画面比 PS 的还要差，至少在 3D 建模上是肯定不如 PS 版本，发色数上略有提高。SS 的手柄玩 BIO 也很舒适。

既然晚发售 1 年 4 个月，那么理应要加入新的要素。事实上，在流程方面，SS 版并没有大的改动，只是在中庭地下的敌人配置上稍微改变了一下，以前的猎杀者改成了另一种怪物（这个我不敢确认，不过我觉得是后来研究所里的奇美拉），其他则没有任何改变。

在通关后加入了一个作为后来生化危机 2 的大人气模式：极限战斗模式，我们要做的是在某个特定流程中以最快速度通关。这个由于当时临近回法国，没有仔细玩过，如果有朋友玩过的话可以在跟帖中指点。

作为“阉割+丰胸”版本，SS 版 BIO 还是取得了 165，643 的日本销量，这个数字在日本本土 SS 软件里也可以排到前列，不得不看出 BIO 当时在日本的人气之高。

当然，“心力憔悴”的 CAPCOM 后来取消了 SS 版的生化危机 2 的开发，理由是：SS 的 3D 处理能力不能驾驭生化危机 2，其实我觉得是：SS 快死了，即使发售 SS 版的生化危机 2 也是吃力不讨好，最后世嘉拜托 TRADEMARK 小组利用 SS 上制作 BIO 的引擎制作了一款原创恐怖生存游戏：深海恐惧。这游戏我也入了正版。。。至于游戏。。。有时间另开贴喷。

好了，接下来我们要提到可能是生化危机历史上最受欢迎的一部作品了：生化危机 2.。。。。。。。。的 N64 版本。



作为 PS 同时代的竞争者，N64 曾经让游戏界的很多人做了一场美梦，不过这个美梦醒的太早。即使有超级马里奥 64，塞尔达时之笛这样伟大的作品，事实也证明了，空有第一方软件是完全不够的。当时的任天堂执迷不悟的依然采取卡带为媒体，逃避了存储格式的进化：CD，也让任天堂在 90 年代末几近崩溃，要不是口妖救了任天堂一命，可能这家百年老铺都撑不到 21 世纪。

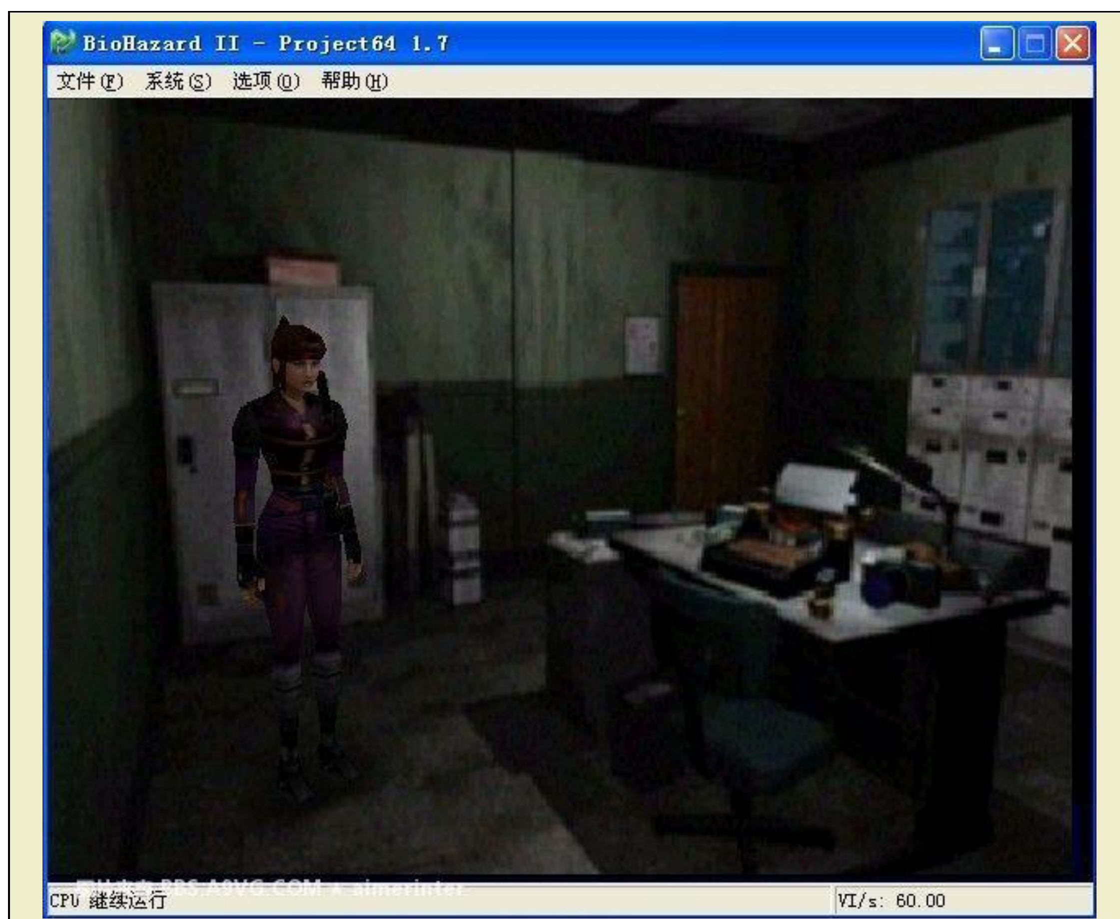
话题扯远了，生化危机 2 没有 SS 版本，却有 N64 版本，这是当时很多人没有想到的，CAPCOM 如何把 PS 上的 2CD 压到 N64 的一个卡带里，很多游戏公司表示 CAPCOM 是疯了。不过事实证明，对于 CAPCOM 来说，一切皆有可能！

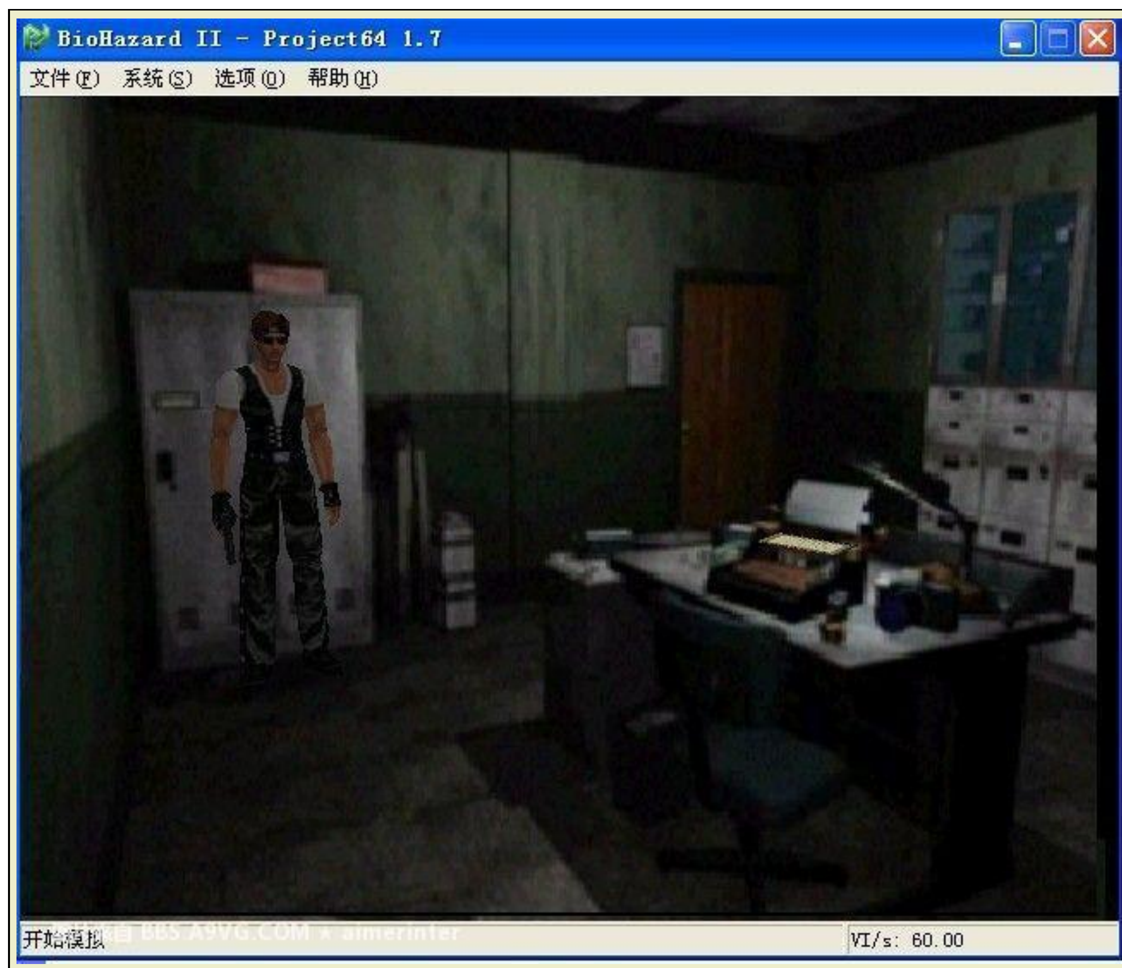
1999 年 10 月 31 日，在生化危机 3 已经在 PS 平台上发售了一个月之久后，N64 的生化危机 2 终于在美国开始发售了。

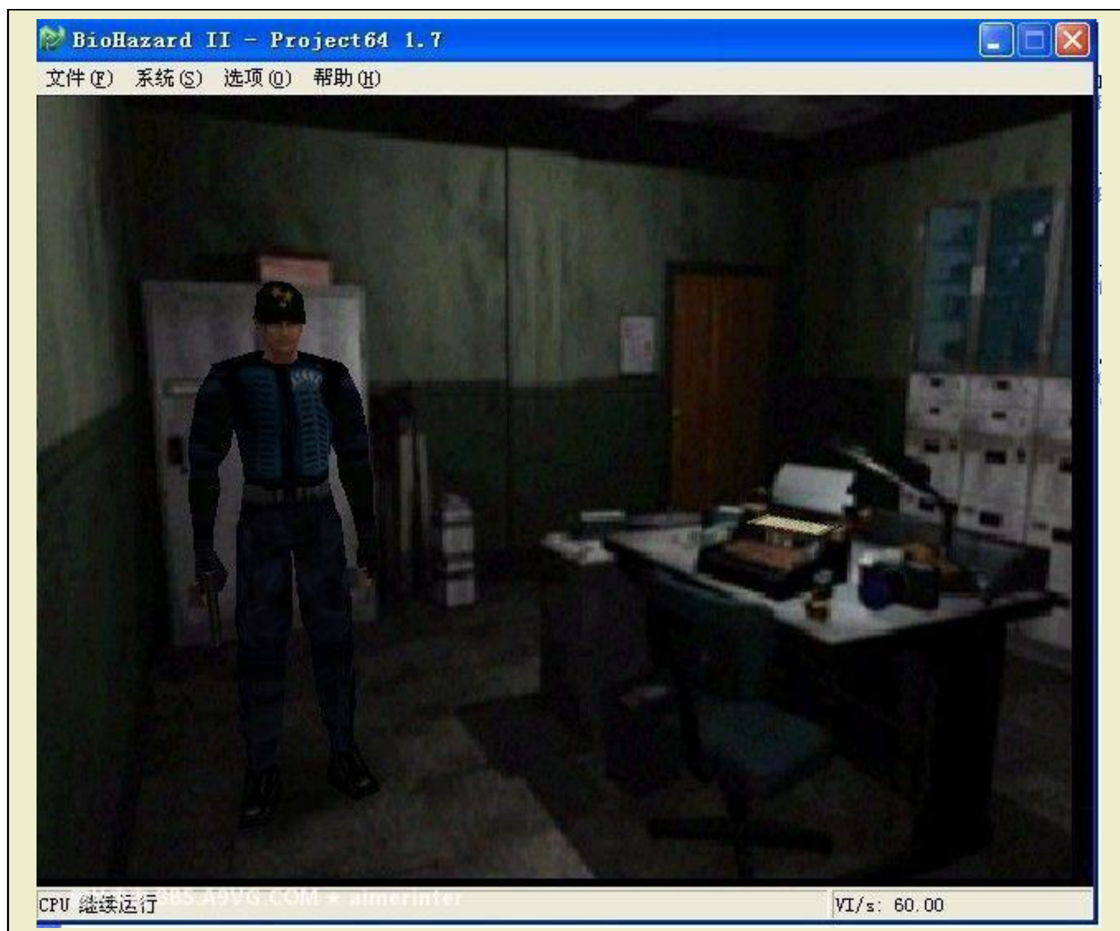
当拿到游戏后，之前对于 N64 版 BIO2 的质疑声几乎完全消失了，增强的画面，改变了隐藏服装，加入 16 个 EX 存档，CAPCOM 这次是用心的去移植了一款作品，克服了技术上的困难，顶住了各界的压力，让我们在 DC 版 BIO2 发售之前体验到了 BIO2 的登峰造极的版本。日版销量虽然只有 8601，FAMI 通的评分只有 30，不过全球销量却达到了 60 万。

根据老前辈的提示和自己的寻找，总结出 N64 版 BIO2 的几个特征：

1.N64 版 BIO2 是第一个使用了多段式压力感应的 BIO 作品。
2.游戏不是 CAPCOM 本社负责移植，而是由天使制作组（Angel Studios，现在是 Rockstar San Diego）负责的。
3.当屏幕上敌人较少时，游戏的分辨率为 640x480，而当游戏场景中出现较多敌人时，分辨率降低为 320x240。PS 原始版本从始至终为 320x240。
4.不包含“极限战斗”模式。
5.可以调整血液的颜色：红，绿和蓝
6.有第一人称操作方式，从以前的屏幕方向操作变成了角色正面方向操作。


BioHazard II - Project64 1.7
文件(F) 系统(S) 选项(O) 帮助(H)
CPU 继续运行
VI/s: 60.00


BioHazard II - Project64 1.7
文件(F) 系统(S) 选项(O) 帮助(H)
开始模拟
VI/s: 60.00



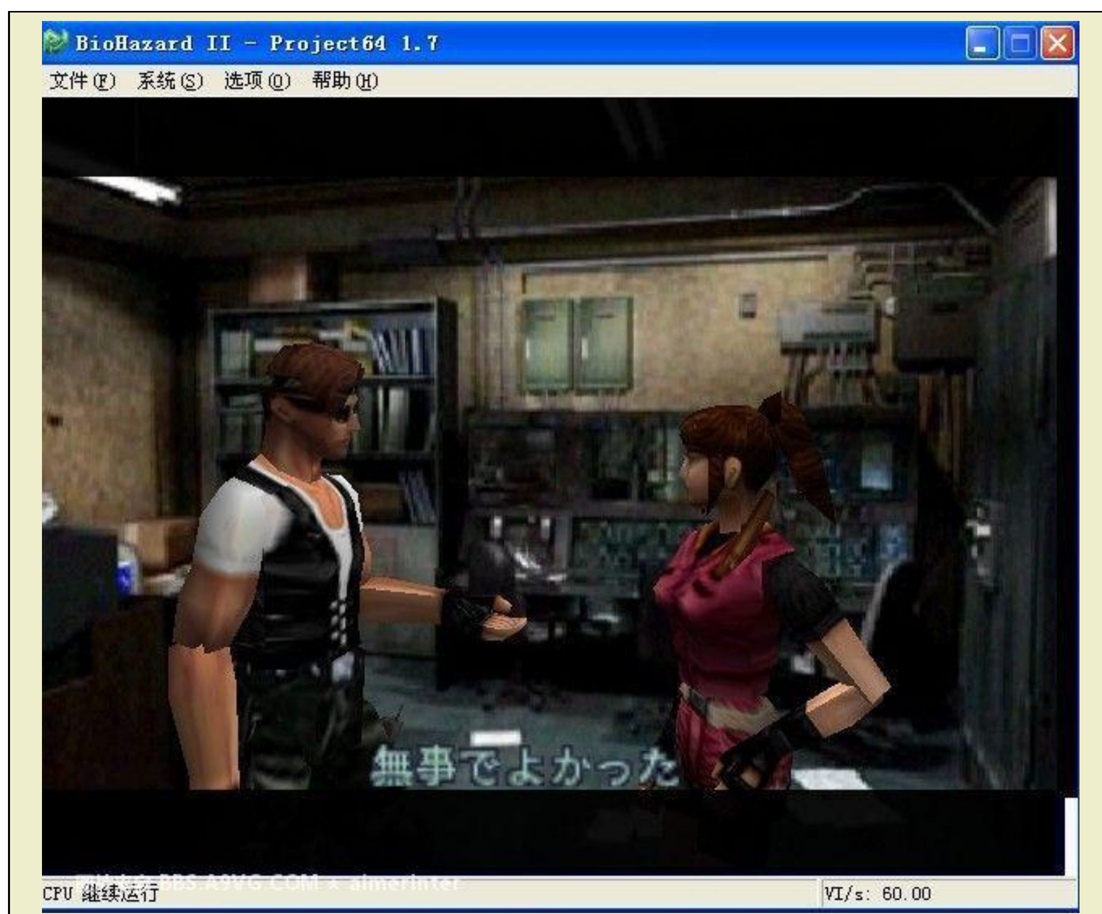
可能有人要问了，既然你对 N64 版 BIO2 的评价这么高？那么你为何还要喷 CAPCOM 呢？大家错了，我要喷的是任天堂。

对于任天堂来说，90 年代末的那段日子真的是很不好过，当世界的风向偏向 PS 阵营后，之前的游戏老大在辉煌了十余年后不得不低下头来。N64 的机能比 PS 有过之而无不及，还有任天堂第一方的强大软件，可是为何却被 PS 在全球几乎打个体无完肤？最重要的一点，不得不说，就是卡带媒体惹的祸。

为了这个游戏，任天堂花了大价钱。

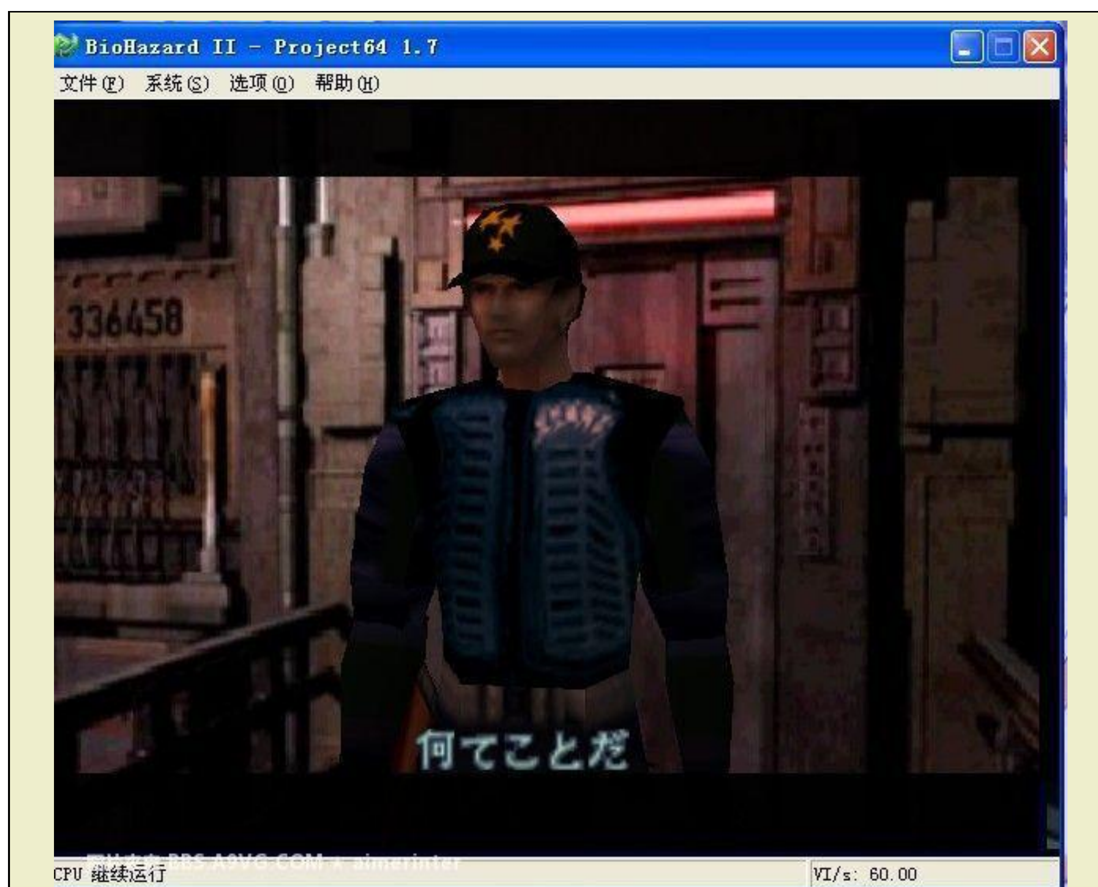
第一，提供 8 倍压缩技术支持，BIO2 是 N64 上不多见的 512M 的游戏。加上 8 倍压缩技术，语音和 CG 才得以重现，这个技术并不对任天堂本社以外的厂商开放。
第二，最优权利金，CAPCOM 同时取得了在掌机和主机上的最优惠待遇，就是因为他们给 N64 制作了 BIO2。

又扯远了。。。。N64 的 BIO2，强力推荐！目前 N64 Project64 1.7.0 版本可以很好的模拟 N64 版本的日版生化危机 2。。。


BioHazard II - Project64 1.7
文件(F) 系统(S) 选项(O) 帮助(H)
無事でよかった
CPU 继续运行
VI/s: 60.00



BioHazard II - Project64 1.7
文件(F) 系统(S) 选项(O) 帮助(H)
LEON
FILE
MAP
ITEM
EXIT
Fine
CONDITION
EQUIP
14
EX FILES
14
13
5
CPU 继续运行
VI/s: 60.00


BioHazard II - Project64 1.7
文件(F) 系统(S) 选项(O) 帮助(H)
336458
何てことだ
CPU 継续运行
VI/s: 60.00


BioHazard II - Project64 1.7
文件(F) 系统(S) 选项(O) 帮助(H)
CPU 継续运行
VI/s: 60.00

【小结】：CAPCOM 当时无奈的选择了两次跨平台，虽然可能并非出于自己的意愿，不过这两个作品还是让生化危机的历史多了两段不光彩的片段，后来的 PS2 版 BIOCV 和 PS2 版的 BIO4 与其说是无奈的跨平台，因为之前的销量不佳，倒不如说是商家的正确决断。到最新的 X360 和 PS3 双平台生化危机 5，已经没有任何人质疑生化危机的跨平台，因为，能让更多的玩家体会到生化危机的乐趣，才是 CAPCOM 最愿意看到的。

【Chapter 3 食言の独占】：PS2 BIO CVC，PS2 BIO4

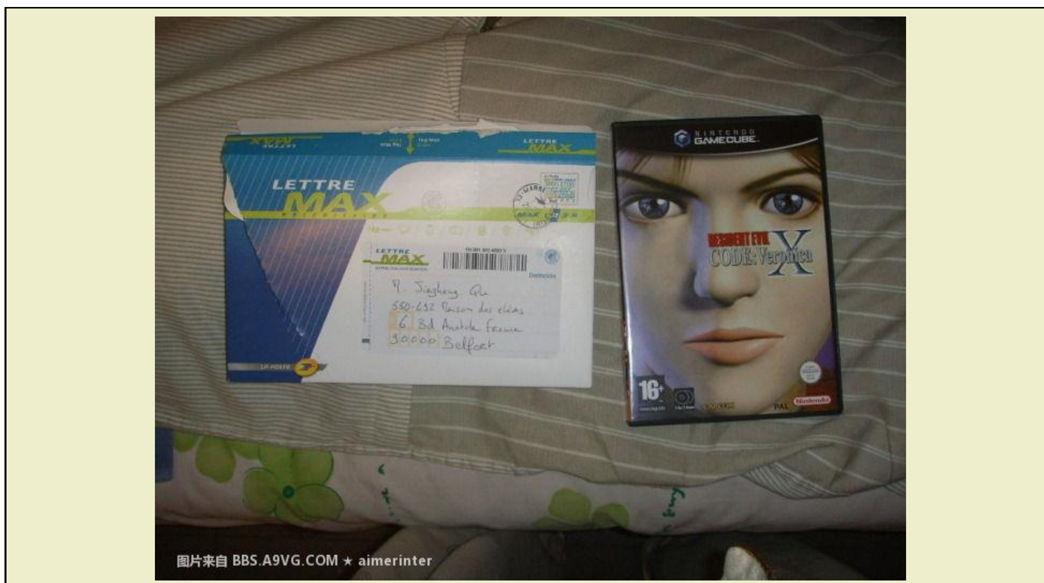
其实这一章节我不想过多陈述。。。毕竟对生化危机有一定了解的朋友已经读过很多关于这两个草泥马独占作品的评论了。

我只放出一些数据供大家参考：

《DC 生化危机 代号：维罗妮卡》 全球销量：114 万
《PS2 生化危机 代号：维罗妮卡 完全版》 全球销量 ：207 万
《NGC 生化危机 4》 全球销量：169 万
《PS2 生化危机 4》 全球销量：308 万

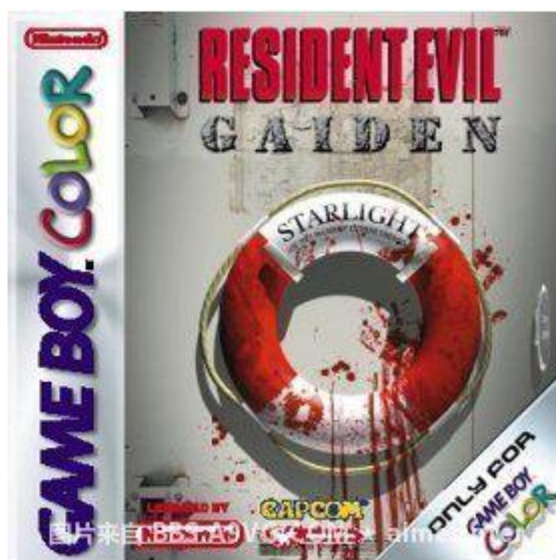
数字说明一切。。。想喷我的朋友先弄清一点，BIO4 我是入了双版本的正版。。BIOCV 入的是 GC 的正版。





【Chapter 4 雷人の勉强制作】：生化危机 外传 GBC

虽然很多玩家听说过本作品，不过真正尝试的人就很少了吧，毕竟。。GBC 啊。。。雷！



本着是生化危机就玩的我在 06 年刚来法国后草草的通了一遍，后来在某生化空间站超级神奇无敌霹雳不负责任的站长要求下，去年这个时候重新好好玩了几遍这个作品，并录制了视频，视频如下，转自 YOUKU，上传者不是我，录制视频的是我，喜欢的各位可以看一下。

全流程视频 01

全流程视频 02

本作也不是 CAPCOM 本部开发，而是授权给欧洲维京开发，发售日期为欧版：2001 年 12 月 14 日，日版 2002 年 3 月 29 日，美版 2002 年 6 月 3 日。。。

WTF？！！！！2001 年。。。GBA 都发售了。。。2002 年。。。GC 版的 REBIO 都出来了。。。为何神圣的草泥马要让 BIO 出在 GBC 上。。。

故事讲述了。。。帅锅里昂（怎么又是你小子）去调查某个可能正在运送 T 病毒的游轮。。。结果 T 病毒泄露，变成了一个丧尸船。。。里昂和总部失去联系。。于是老好人巴瑞去替里昂收拾烂摊子，并找到一个来历不明的萝莉。。。船上还有一个可以易容的 B.O.W。。最后里昂，巴瑞抱得萝莉归。。。可是这个里昂是真的里昂吗？？？

原谅我用如此多的省略号。。。我尽可能不去剧透了。。。

由于 GBC 的机能限制（这已经不能说是机能限制了。。。），本作也是生化危机历史上唯一的 2D 作品，探索是 2D 画面，一旦被敌人缠住或者自愿瞄准敌人后，就可以进入战斗模式，这时就是瞄的准不如按得准了，屏幕中间有一个来回左右移动的方块，根据敌人，条形中间会有不等大小的黄色方块，黄色方块中间还有红色方块，如果你按在了黄色方块范围内，就是击中了敌人，按在了红色方块范围内，则是会心一击。至于如何提高按中的次数。。。我不告诉你们，自己看视频好了。。。绝对让你命中率陡增~



作为生化危机的作品，本作还是在 GBC 上表现了一定的水准，故事还算精彩，流程还算紧凑，虽然只是一条船，不过总共分 4 层，地下室还有机房，船的跨度也很大，如果不准确掌握流程，可能会陷入精尽而亡，哦，不对，是弹尽粮绝的险境。

游戏的音乐。。。有段 BGM 很经典，我那阵子玩的时候经常哼哼，弄的我前女友很是不爽。。不过 GBC 的音源也就那么回事，不过不影响 BGM 的经典程度。

至于本作的销量。。。统计不能。。。不过看各购物网站上本作的存货数，估计全球发行量也就10万左右。不过发行量的稀少并不能提高本作的价钱，因为总归来说，实在是糟糕。。。与其说是选错了平台，还不如说是选错了游戏，为何这游戏被冠以生化危机的名字？还不如改为：游轮惊魂。。。

原创的故事也与生化危机主线完全没有关系。。。。

【小结】：错误的主机 OR 掌机+错误的发售时间+错误的游戏名字 = ！ #*&（%¥……#

【P.S】：中国福州，伟大的国产电视游戏先锋，在10年前就开发了勇者斗恶龙9的外星科技公司曾经制作了FC版的生化危机初代，游戏模式就是参考了GBC的生化危机外传。不过，外星科技真是高估了自己的实力，据99。99%的网友反映，用模拟器运行ROM 15秒后定版。。。JILL姐姐永远的被卡在了洋馆西翼的食堂里。





【Chapter 5 贪财の炒冷饭】：列表太长，详见文章。。。。

CAPCOM 是业界知名的炒冷饭公司，估计能和他一比的也就如今的 SE 了。CAPCOM 炒过的冷饭系列如下：街头霸王，洛克人，生化危机，魔界村，等等。

生化危机系列作被炒冷饭的次数虽然不是 CAPCOM 炒的最多的系列作品，不过估计也算名列前茅了。如下是生化危机系列的冷饭作品：

DC：生化危机 2，生化危机 3
NGC：生化危机 2，生化危机 3，生化危机 代号：维罗妮卡
WII：生化危机 REBIO，生化危机 0
NDS：生化危机死寂



至于 REBIO，生化危机 4 WII 版算是相当有诚意的作品，不在此列表中。

在这个列表中，稍微有些诚意的估计也就是 DC 的 BIO2 和 BIO3 了，毕竟经过了一定的画面强化在配上 DC 手柄的震动包，玩起来还是十分有感觉的。NGC 和 WII 的那几款作品都是销量难以统计的作品，销量有时候也反映了 CAPCOM 的诚意。。。

而至于 DS 上的 BIODS，只能说 CAPCOM 似乎是为了圆一个真-掌机 BIO 的梦，在生化危机 10 周年的一天将初代作品妇科到了 DS 上，利用 DS 的特殊操作加入了些许新要素，多半是在解谜方面，也加入了全新的刀圣模式，攻击方法类似鬼武者的一闪，在敌人发动攻击的一刹那，用触控笔在屏幕一划，就看到人物的昆沙门剑，哦，不对，是匕首闪过一丝白光后，丧尸被一刀 KO，多少年的梦想，DS 帮你实现。。。



全球销量。。。20 多万。。勉强对得起生化危机这个招牌，不过 CAPCOM。。。你炒的也太过分了点。。。。

WII 版的 REBIO 和 BIO 0 没有加入任何新要素，CAPCOM 真是理解玩家，为了圆那些之前没有买 GC 版 REBIO 和 BIO 0 的玩家着想。。。此时此刻，买了 GC 版 REBIO 和 BIO 0 的我泪牛满面。。。

【小结】：冷饭可以炒。。。如果你加入了鸡蛋，切碎的火腿丁，切成小块的黄瓜丁，那就可以成为一盘好吃的扬州炒饭，或者尽情发挥你的厨艺，做成各种美味的炒饭也好。GC 的 REBIO 都可以称作黯然销魂饭了。。。而在列表里的那些作品。。。就感觉把冷饭从饭锅里盛出来，随便洒点酱油，伴着就吃了。。。CAPCOM。。。饭不是这么炒的。。。

【P.S】：食神史蒂芬周提醒大家：炒饭是要用隔夜饭炒的！

【Chapter 6 醒悟の烂尾】：BIO 1.5，BIO 3.5 ，BIO 3.25 ，N64 BIO 0

BIO 1.5 和 BIO3.5 可以说是全球生化危机玩家心中永远的痛，也可以说是全球生化危机玩家永远的幸事。前者是因为玩不到这 2 款幻之作品，后者是因为后来的 BIO2 和 BIO4 成为了不朽的经典而被历史所铭记。

在此简单回顾一下 BIO 1.5 和 BIO 3.5 的历史：

在生化危机初代取得了全球性长卖的轰动性成功后，生化危机 2 的制作计划立刻提到了台面，用赵本山在 08 年春晚小品的一句话形容就是：没办法，民意~ 三上真司带领的 CAPCOM 第四开发部马不停蹄的开始制作生化危机 2，而初代 SS 版的移植工作则完全交给了世嘉自己搞定，CAPCOM 只是派去了几个技术员敷衍了事。

97 年年初，生化危机 2，事实上是生化危机 1.5 的开发顺利进行中，CAPCOM 也向各大媒体公布了一系列本作的消息：依然双主角：男主角里昂斯科特肯尼迪，女主角：艾尔萨沃克，故事发生地点：阿克雷山区所属的浣熊市。只能看到图片或者欣赏到 PV 的玩家们自然不是很清楚 BIO1.5 的素质究竟如何，至少，玩家的期待度是满点的。不过就在 97 年 4 月，三上真司却向媒体公开了本作推翻重做的消息，理由是：与前作太过相像，完全没有任何突破。（其实这里我一直在怀疑是不是生化危机 1.5 的制作迁就了 SS，结果当 CAPCOM 内部决定放弃生化危机 2 SS 版的制作后，三上真司终于可以在 PS 平台上完全发挥他所想象的生化危机 2 呢？）







媒体一片哗然，毕竟当时生化危机 1.5 的制作完成度已经达到了 70%左右，已经有运行的 DEMO 在 CAPCOM 内部测试过。。当然，这所谓的 DEMO 盘也在网上被炒到了天价，美国 EBAY 上曾经有一名玩家说自己拥有这张 DEMO 盘，还录了一段玩此段 DEMO 盘的影像，拍卖底价为：9，999，999 美元。。。美丽的扯。。。

目前网上所能找到的所有 BIO1.5 视频的大集合，总长度 15 分钟左右

网上也有所谓的生化危机 1.5 DEMO 盘下载，不过当玩家下来后发现那其实只是生化危机 2 的 DEMO 盘而已，在出了枪店后顺着巷子一直走就可以到达警局，原先可以捡到手枪弹药的挡道的车不见了。

生化危机 1.5 的完全放弃，生化危机 2 的重新制作让全世界玩家都体验到了生化危机的飞跃，画面，操作，流程，一切的一切都在生化危机初代的基础上有了明显的进步，PS 版本的生化危机 2 的全球销量也至今是生化危机单平台销量的最高：582 万。

生化危机 2 和之前的生化危机 1.5 确实有天壤之别，场景全部重新制作（貌似相同的场景只有警局底下的停尸房），在生化危机 1.5 中，丧尸的外观也和生化危机 2 有很大不同，生化危机 1.5 里甚至有和里昂穿着一样警服的丧尸警员，还存在着像寄生前夜 2 里一样的打靶场，可以利用放下卷门压住丧尸然后趁机强 X，艾达是穿着和安奈特差不多的白色实验服，枪店领便当老板肯多甚至见到了雪莉，敌方阵营中有貌似被感染的大猩猩，等等，具体情况请参照上面放出的视频。

不过残缺也是一种美，至今依然有很多玩家在恳求 CAPCOM 能够将当年的生化危机 1.5 拿出来卖，并声明：你敢卖我就肯定买。不过至今 CAPCOM 连一点想要挖坟的意思也没有，估计等到 3000 年我们也玩不到传说中的生化危机 1.5 了。

生化危机 3.5 情况类似。。。三上真司真是有胆量的导演。

2002 年生化危机 0 发售后，GC 版本的生化危机 4，其实是生化危机 3.5 的影像已经发表，在某个阴森的古堡，穿着皮衣的里昂在孤独的探索，敌人与其说是 B.O.W 还不如说是各种幽灵，关键词中也提到了：感染。莫非本作主角是可能变成丧尸或者其他东西的？



当然，众所周知，生化危机 3.5 成为了生化危机历史上的第二个幻之作品，与生化危机 4 唯一相同的地方也就是：主角是里昂，故事发生在欧洲。其他的，没有任何雷同之处。
依然，CAPCOM 不把生化危机 3.5 拿出来卖；依然，生化危机的粉丝们仍然在做着梦期望有一天能玩到本作。

生化危机 **3.5DEMO**，总长度 **5** 分钟左右

大概来说，生化危机 3.5 与生化危机 4 的主要区别如下：

1.生化危机 **3.5** 处在一个更暗的环境中，里昂可以使用家用电器**-**手电筒，这点倒是蛮像寂静岭。
2.瞄准方式貌似有两种：左下角越肩准星瞄准**+**自动瞄准，这点倒是蛮像潜龙谍影系列。
3.平时画面的色彩还算柔和，一旦出现敌人，那么画面就会变得灰蒙蒙的。此时如果不将敌人全部消灭，那么房间是不允许出去的，会被封印上。
4.图像引擎貌似是和 **REBIO**，**BIO0** 用的是同一个，我的个人感觉是，如果真的出的是 **BIO3.5**，那么 **PS2** 如果要移植的话将会更加困难。
5.主要敌人有拿着匕首的娃娃，平时被一团黑影围住，近似无敌的拿着镰刀的丧尸，只有被燃烧弹击中后才可以进行有效的攻击。
6.没有后来的 **BIO4** 血轮设定，主角 **HP** 状态依然像之前的 **BIO** 一样，分为 **FINE,CAUTION,DAUGEROUS**，至于有没有 **POISON** 就不知道了。如果 **HP** 状态下降，那么屏幕右下角会有黄色的 **CAUTION** 字样闪动。

具体情况可以参加上面的视频。



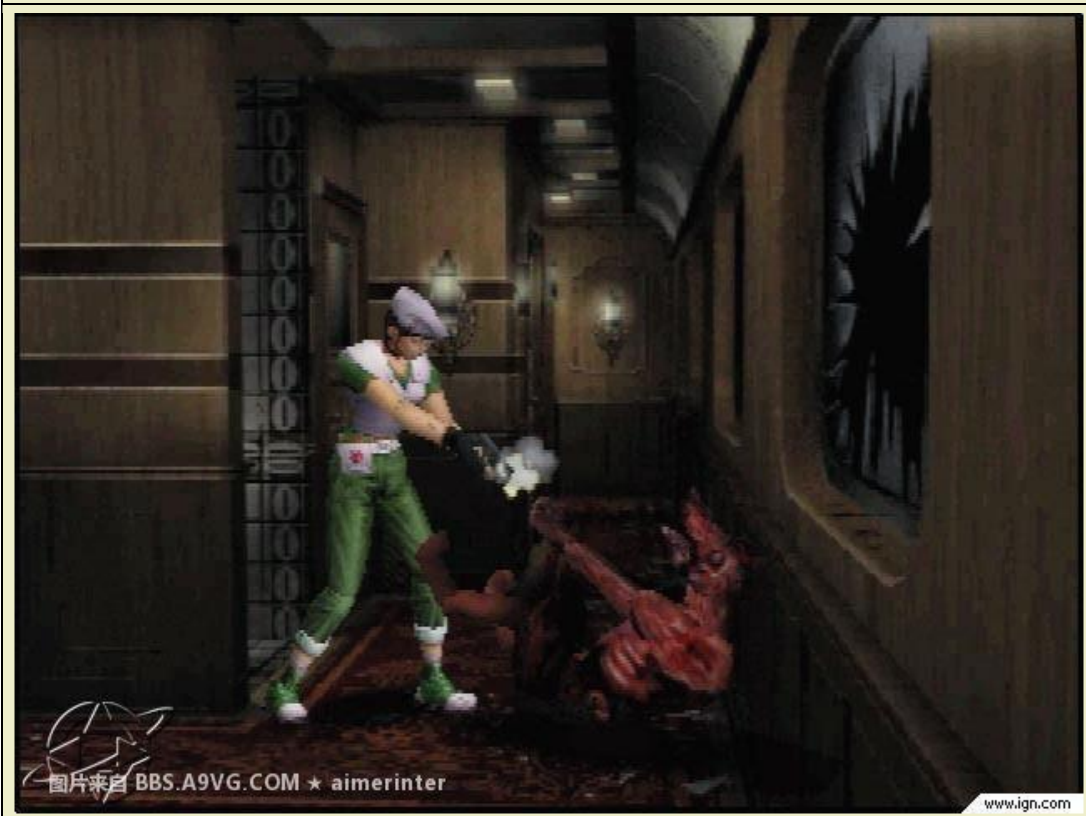
后来，生化危机 4 的各版本总销量达到了历代最高，虽然 5 代貌似有赶超之势，让我们期待生化危机 5 黄金版。。。

生化危机 3.25。。。有人估计想问，这个哪里来的？答案：2000 年 CAPCOM 宣布为 PS2 平台开发生化危机 4.不过本作在没有公开任何情报下（这里要澄清一点，网上所谓的 BIO 3.25 的图片来自 CAPCOM 早年开发的 4D 电影，那个和生化危机 3.25 完全没有关系）就被否决了，理由：开发"误入歧途"，后来，生化危机 3.25 就成为了 CAPCOM 的又一知名系列：鬼哭狼嚎（鬼泣。。。。），01 年 9 月，CAPCOM 的 GC BIO 系列独占宣言里就有 BIO4，其实是 BIO3.5。。。当然，后来。。。。劈腿了~

最后要提到的作品是 N64 的 BIO0~

在开发完 N64 版本的生化危机 2 后，CAPCOM 决定为 N64 开发生化危机的 0 号作品（吐槽：1.CAPCOM 还真容易做决定，2.0 号作品至今除了生化危机，没有任何系列拥有 0 号作品）：生化危机 0，主角为 S.T.A.R.S BETA 小队的救护员：瑞贝卡 查姆博斯，这个萝莉出现在了生化危机初代中，第一个镜头就是著名的"娃哈哈（急救喷雾剂）事件"，还有被判刑的原海军少尉：比利科恩。


图片来自 BBS.A9VG.COM ★ aimerinter
www.ign.com


图片来自 BBS.A9VG.COM ★ aimerinter
www.ign.com

CAPCOM 后来公布了一系列图片和一部分游戏要素：故事发生在火车上，双人合作模式。。。。当然，随着开发平台的转移，最后生化危机 0 还是出现在了 GC 平台上。

以下是我在国内视频网站找到的最长的 N64 版 BIO 0 视频了，2000 年 E3 试玩版本，5 分钟左右

【小结】：烂尾有时不代表放弃，有时那是一个新的开始。

后记

这篇文章我从 9 月份开始豆腐丝。。不对，是构思，直到现在才写出来并不是因为创作源泉的匾乏，只是因为苦于没有时间。毕竟对于生化危机这个系列，我对它的爱无法用语言来表达，之所以想写这段黑历史只是为了那些接触生化危机系列不久，或者对于生化危机只是浅尝辄止的玩家给他们描述一下另一面的生化危机。

如今的 CAPCOM 在经历了巨大的人事变动后，变成了口碑+销量双管齐下的公司了，好处就是 CAPCOM 现在出的作品基本都是素质绝佳的作品，不像之前的日子，有《恐龙危机 3》，《枪下游魂》，《狂城丽影》，《混沌军势》等等盲目制作的作品或者《杀手 7，《大神》，《红侠乔伊》这类只有口碑没有销量的作品。坏处就是，CAPCOM 的游戏明显少了许多，究竟是精益求精，还是大批量制作淘金，我们玩家是决定不了的，只能期待 CAPCOM 能给我们带来更多优秀的作品。

接下来预定的生化危机作品有：《生化危机 5 黄金版》，《生化危机 携带版》和虽然公布不过目前保密的《生化危机 6》。期待精益求精的 CAPCOM 能给众玩家最高的生化危机享受，黑历史越少些越好。



Bio Hazard~~~~~~~~~~~~~

Resident Evil~~~~~~~~~~~~~

全文完

生化危机*爆发的老百姓刻画

李其



生化危机爆发，是一款类似绝体绝命都市逃难类的生存游戏，可选的主人公虽然很多，但是几乎都是手无寸铁的普通市民，灾难来临时，没受过特殊训练的他们只能逃跑，或者用扫把当武器。不同的人在危机时总有不同的表现，有人甚至拿着木棍去和生化武器或者巨大的变异生物去拼命；可是逃难的过程不再孤单，随时都有同伴在身边帮忙或者解闷，当长时间没有见同伙，打开一扇门又突然见到同伙正跑过来给你送武器药品来时，真的非常让人感动和感谢。习惯了操作特种兵如CHRIS，LEON，ADA，JILL 等人运用各种军事武器虐敌后，现在尝试操作平民百姓逃难，C 社真的很有创意。而每当踏进生化正统作品中的场景时，或者遇见和生化正统剧情有关联的情节时，都让人非常激动。

爆发的八位主角，有男有女，有老有少，当地的外地的，最初在任务开始选择人物时，大家并不能了解他们是什么样的平民，从长相看，KEVIN 的微笑很迷人，MARK 的目光很坚定，JIM 张着嘴似乎有话说，DAVID 很和蔼，CINDY 很美女，YOKO 微弱的身体似乎很害怕，ALYSSA 很专横象个女大老板，GEORGE 很无情。之后的开场动画，在酒吧里的八个人，职业似乎更明显，而个性也与最初的印象不太吻合了。警察 KEVIN 独自一人在喝酒，保安 MARK 和同伴喝的大醉，嘴说话都麻了，CINDY 是标准的酒吧女，甜蜜的微笑是她的招牌，日本人 YOKO 则在厕所里化装到让大家认不出来，新闻记者 ALYSSA 则对着本本埋头工作，医生 GEORGE，水管工 DAVID 和地铁站职员 JIM 也在下班后过来休闲下```

随着有关病毒爆发的新闻的播出，一个丧尸市民冲了进来，这几个平民开始了逃难。在途中，大家平时的本领也都使了出来：

团结就是力量，可是 KEVIN 总是喜欢独行，并跑的最快冲在最前，有危难时，身为警察身体强壮的他会拳打脚踢并熟练的用各种枪支弹药保护自己，如果偶然碰到需要帮助的人，他也会慷慨的热心一下；平时自己会嘟囔大量的脏话，对待男女公平。在警察局里，他利用自己的主场优势打开了很多门，拿到很多弹药，并成功的带领大家逃离了警察局```

保安 MARK 也好不到哪去，身体肥胖导致平时骂人的话也会慢半拍，遇到困难用他强壮的身体可以挡住任何的攻击，曾经是军人的他至今仍然常用部队用语，别人说句"到这来"，他却用命令的口吻"FRONT AND CENTER！"

走路哆哆嗦嗦的 JIM 吓的说话都颤抖，可是缩在他地铁站职员鸭舌帽后面的他越害怕就越说，不停的嘟囔，使得他人缘很差，遇到病毒感染的市民他就趴在地上装死，常常抱怨自己的生活变的一团糟了，当同伙们躲的他远远的时他就会扯着嗓子喊"听我说！"；在地铁站，他利用主场优势（因为他有职员通道的钥匙），带领大家穿梭于各个地铁通风口，成功的乘坐地铁逃离。

水管工 DAVID，如果不认识他的话大家一定以为他是哑巴，在路途中时而同行时而独行，几乎不说话，多半弄出的声音都是"哼"，"白痴"之类的轻蔑言语，而熟练的技工却带着大量的工具，从而可以修补破露的水管，打开墙上的电箱，制造各式各样的近身搏斗武器提供给大家，如，铁棍混凝土块大棒槌，定时炸弹，喷火蛆虫器，长矛等等。

新闻记者 ALYSSA 虽然是女性，但是跑的不比警察慢，看似大胆的她总喜欢进各个屋冒险并熟练的玩弄各种枪支（没有后坐力），而她是有能力进入她想进入的任意房间的--因为她有万能钥匙，不仅是房屋，衣橱铁柜只要带锁的，她都能花点时间打开，可是这种急性子的人，最容易绝望和放弃，她就经常自言自语的喊到"我不想死啊"，但是有时火气上来了，她又会激励同伴"坚强点，女孩子们！"，甚至还常常狂妄的说，"哈！我比你们男人们'蛋'量都大（i've got bigger balls than you guys）"。态度蛮横的她在听到同伴汇报的消息后总会说句"不是废话（no shit)"。总是想得到一手消息的她继承死去的同事的遗志，在拉空市的后山森林里发现了一座医院，并调查到了此医院和 UMBRELLA 公司联手利用无辜市民实验病毒的黑幕，并带出了一段凄美的老年人的爱情故事，带领着大家离开后山，把此事报道了出去，使死去的同事安了心```

大美女身材级棒声音甜美的 CINDY 真的是人见人爱，这也是有原因的，因为 CINDY 太助人为乐了，只要有人受伤，她会第一时间救助包扎，虽然黏在人身后，但是没有人会觉得讨厌！她还会弹一手好钢琴，身上带着大量的急救药品，并且医术高明：她能让同伴们瞬间止血！

而医生 GEORGE 就不那么和善了，也许当医生的都是这么冷酷吧。他会利用药草调和各种药丸，并把药丸放入他的注射枪，可以治愈同伴的伤势，而如果将抗病毒药丸打入敌人的身体里，还可以瞬间打倒敌人。在暂时避难所里的他偶然看到了昔日大学同学留下的求救信条，虽然两人不熟悉，但是他还是前往拉空市大学了。在哪里他虽然看到了同学的尸体，却调查到了大量的有用信息：原来他的同学已经研制出了 UMBREALLA 抗病毒药，取名叫"白日（DAYLIGHT）"，解释是，在白日里是不需要 UMBRELLA（伞）的，遗憾的是他最终被支持这项目的教授所害。GEORGE 带领大家重新调制出白日，服用，并带着这个伟大的救命药草逃离了爆炸的大学，打败了最终的生化武器，逃离了城市。

YOKO，日本留学生洋子，已经失忆，曾是 UMBRELLA 的职员兼实验人体，神不知鬼不觉的带领大家由郊外的隧道进入 UMBRELLA 的地下实验工厂，昔日的同事有的已经奄奄一熄，有的还为偷得 WILLIAM 博士的研究成果 G 病毒而不要命的心狠手辣的努力着，有的则为了保命将整个楼层冻成了冰却依然没逃过出笼的生化武器--猎人的魔掌。洋子利用过去的职员 ID 卡，最终带领着大家战胜了 G 病毒的变体，乘坐古老的工厂火车再次逃离了 UMBRELLA```虽然她胆小如鼠，跑着嘟囔着就啜泣起来，拿枪都拿不稳，黏着同伙屁股不离的她却能帮忙带着同伙拿不了的道具和枪支弹药（就凭她背着的那个小黑皮包）。

人遇到困难时，总能体现他真正的个性。而绝望无助的时候，这些平凡的市民又会怎样呢？在爆发结尾，如果在大学爆炸前没有拿到白日的病毒抗体，那么就会看到每个主角生命最后的挣扎。这是爆发里最感人最难忘最悲惨的一幕。



当错过了最后一班营救直升机，并得知美国政府已经下令用核弹销毁这个被封锁的城市后，8 位主角的行为各不相同：

刚刚结束了大战最强生化武器--暴君的战斗后，JIM 仍然不停的手舞足蹈的嘟囔，KEVIN 则坐在地上悠闲的玩弄他的爱枪并让 JIM 安静些，JIM 的表情突然凝固，小声说到"天啊"，KEVIN 慢慢回过头，发现本来已经被打败的生化武器--暴君，又站了起来，空着手的 JIM 不知如何是好，KEVIN 却来了劲，用他的爱枪瞄准暴君，准备再大战一场打发着无聊的等候时光和无奈的逃不掉的命运人生，可是一切来得太快，结束的也太快，因为天空中正渐渐飞来如同烟花般的颗颗核弹```

而 GEORGE 和 CINDY，错过直升机后却很平静，如同散步似的离开被炸毁的大学，站在高高的大桥上一起望着桥下象大海一样看不到边的大河，这时天空中渐渐飞来如同烟花般的颗颗核弹，孤单的两人站在一起看着对方，GEORGE 把 CINDY 的手放在自己胸前，听着心跳，他平静的说到，"感觉，好奇怪啊```"

MARK 和 DAVID，虽然错过了最后一辆直升机，但是仍然不放弃，他们修好了军队留下的血迹斑斑的坦克车，准备杀出路上大批的市民丧尸；可是这时天空中缓缓飞来如同烟花般的光束```

Allysa 和阳子在大学的废墟里找寻网线，连接手提电脑，准备把 UMBREALLA 的罪恶勾当公布给世人：UMBRELLA 打着化妆品和医药的旗号，和美国政府勾结在一起研制生化武器，由于高层内讧引发病毒被夺，导致病毒通过老鼠在拉空城市地下道里大量传播```阿雷纱笑着说，谢谢阳子提醒我怎么连接网线，然后突然把电脑举起来重重的摔在地上，开玩笑的说，这是我做的最后一个贡

献了，吃惊的阳子也跟着笑起来，这时天空中缓缓飞来如同烟花般的光束```阿雷纱说，你准备好了么？阳子看看她，点了点头，两人一起走到窗口```

还有的幸存者虽然赶上了救援的直升飞机并得到了白日解药，可是还没有来得及服用白日的他们由于体内的病毒感染大面积，痛苦的变化成了腐烂的丧尸，跟随着直升飞机一起坠毁在拉空市，天空中缓缓飞来如同烟花般的光束，整个城市随着蘑菇云变为灰烬，连上 30 万的人口。

而有的幸存者，则成功的配成 DAYLIGHT 解药，并成功的离开拉空市，迎接他们的，是真正的 DAYLIGHT。

而如果他们活着逃出城市，那么他们八人之后的生活也会完美：

KEVIN 不再是警察，他要去迈阿密找份新工作，带着草帽穿着鳄鱼皮皮鞋，一身牛崽，在沙漠中的西部酒吧喝酒后，骑着大摩托如同荒原大漂客的前往南部；

MARK 则终于过上了他最渴望的生活：沐浴在阳光下，躺在躺椅上，和儿子老婆在一起户外活动，尽管老婆孩子一直招呼他过去烧烤，但是他还是更愿意在阳光下多躺一会```

DAVID 在港口的大传上欣赏日出，仍然孤单一人；

GEORGE 还在努力工作，最近要忙于去大学实验室继续研究，下了飞机的他信心十足；

CINDY 在报纸上找到一个出售房子的广告，陷入幻想中，生活充满了美好的愿望```

YOKO 在 LINDA 的陪伴下进了法院，她感觉自己的生活完满了，虽然一开始有些难，但是会有进步的。

JIM 还是不停的叨唠，甚至一边打手机一边给店员询问篮球鞋的价格，他也准备开始找新工作了；

而 ALLYSA，这个女强人正在家健身举重，她说，经历这次劫难后，她发现人最重要的还是力量，身体的力量；电视播放新闻时，她拿起报纸，看到自己登上报纸头版头条，欣慰了许多，高兴的是她终于把该报道的都捅了出来；扔下报纸，继续举重。

除了 8 大主人公，爆发还有好多另人深刻印象的配角和反角。如 MARK 的同事 BOB，知道自己已经被感染，虽然 MARK 一路搀扶着他到了楼顶，但是他为了不当累赘，在 MARK 面前举枪自尽；

洋子昔日的同事 MONICA，心狠手辣，为了夺回威廉博士的 G 病毒，她只身一人穿梭在 UMBRELLA 地下研究所，杀人不眨眼，不过最后反被 G 病毒变体破肚杀死；

医院中的医生，一开始很热心的帮助大家逃生，打开了电梯电源，但是由于出血被噬血如命的水蛭人侵吞；而最后大家终于把一个水蛭人用高温杀死后，却发现这一路上紧追不舍又对其无可奈何的水蛭人竟然就是这个医生（长的象印度人）。

住在拉空市后山里的夫妇俩，几年前山上的医院和 UMBRELLA 连手做人体实验，导致妻子被病毒植物侵吞；找不到妻子后，老头一直打扮成蒙头怪人守着医院，只要有人来到就拿着斧子砍走他们；直到病毒爆发，整个后山空无一人了，八个主人公来到医院调查，揭发了这个黑幕，打败了缠绕并覆盖整个医院大楼的植物，妻子的尸体才从植物中洒出来；老头抱着妻子，终于停止了搜寻，两人随着大楼的倒塌而永远的在一起了```

生化危机 2，在警察局看到的第一个活人，是个黑人，他已经不行了，但是仍然用残存的力气给了

LEON 警察局的电子卡，并逼着他去搜寻其他的生还者；几个小时后，当他再次出现在 LEON 面前时，他已经不是"他"了，这一次，LEON 被逼的不得不杀了他```而在爆发这个故事里，我们得知他叫 MARVIN，那时警察局里还有不少同事，MARVIN 带领大家策划如何逃出，并派出 RITA 通过警察局一楼大厅塑像下的密道出去求救；可是当 RITA 驱车回来解救大家时，MARVIN 为了掩护大家而留了下来，面对大量的丧尸，司机不得以开车逃离，RITA 哭成泪人，而 MARVIN 则蹒跚的走进那间屋```

LINDA 的同事，为了在研究所里对抗满屋跑的猎人（生化怪物武器），放出了暴君--最终生化武器，并坚信通过自己手上的遥控器，暴君会老实的听话；一开始的确是，暴君帮助我们除掉了大量的猎人，但是有智慧的它还是不想听从遥控器的指挥，它毁掉了遥控器，并杀死了 LINDA 的同事；暴君和人类的短暂合作就这样结束了，大家又开始了边逃离猎人边逃离暴君的灾难```

在逃难过程中还会发现很多奄奄一息的市民，有时候当你送给他哇哈哈（急救瓶）后，他会给你猎枪，麦林枪作为回报，自私自利的市民到是没见过```

期待爆发三```现在我没事时还会幻想，爆发 3 会出现什么样的老百姓呢，他们的职业是什么，出现的新场景，或者他们的主场是什么```

爆发是个好游戏```百玩不厌，即使象我一样没有硬盘。

作者 ID 索引

人间二十年	4	454	alick126
曾经岁月--那年我们年轻	4	112	amakusa1999
钢铁之羽原创同人向剧情小说	3	1358	amath
知足而常乐，11 月 9 日，我的拳皇 10 周年	4	53	anan
逆转思维--从游戏看策划-MINI GAME 篇	2	358	anotherone
音乐游戏之我见	2	226	ashin
《战神 2》剧情小说	3	1209	bambino
Resistance 剧情小说	3	1233	bbbbbb2
小谈下手机游戏	2	839	bioboy
《寂静岭》系列浅析	1	431	caoye2000
玩生化 4 想到的——散谈游戏乐趣的缺失	2	624	clear_wave
漫谈游戏与动漫——幸福的童年	4	442	clear_wave
逃れられない恐怖——かまいたちの夜（镰鼬之夜/恐怖惊魂夜）系列总结	1	683	d_aniki
《寂静岭 起源》漫谈	1	536	dante 帆
给《啪嗒砰》找点碴	1	531	darkten
《啪嗒砰 2》：过去、现在、将来	1	734	darkten
漫谈本人 PS2 上游戏时间过百小时的游戏	4	194	destinywo
迷失中前进 Or 前进中迷失-也谈 FF12RW	1	297	deus
杂谈《维纳斯与布雷斯》	1	313	deus
无韵之绝响--<<斑鸠>>REVIEW	1	748	deus
我的 PS2 小结帖	4	83	deus
再见，月夜-我的“忍”之路	4	315	deus
《三红姬之后第二弹》あなたがいるのそら《纪念 FC 娘》	4	303	diablo12
《零 project zero》通关感想	1	251	dualshock
零之三作横向比较	1	400	dualshock
大神？大神！	1	681	dualshock
我的生化 3 情结	4	140	dualshock
PS2 一周年	4	199	dualshock
从大宇双剑评论中国武侠游戏.	1	379	ewhr32dc
《异度装甲》原声碟回顾	2	181	ewhr32dc
游戏厂商的形象博弈	2	304	ewhr32dc
梦花园 PixelJunk Eden 同人	3	1080	ewhr32dc
ffta 同人外传 火之红	3	37	fakewings
传说之极道——《如龙》细评	1	7	fengarea
纵是一死也倾城: 如龙 (yakuza)	3	418	finalwish
游戏对人生的影响有多大--像我这一种男人	4	436	fitboy
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-下村阳子)	2	159	fsj007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-桜庭統)	2	162	fsj007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-光田康典)	2	167	fsj007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-崎元仁)	2	171	fsj007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-岩垂德行)	2	174	fsj007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-植松伸夫)	2	177	fsj007

激情燃烧的岁月	4	22	gashaki
自己的游戏经历	4	128	greyheart
包机房杂感	4	280	greyheart
《侍道》系列漫谈	1	79	HADES
永恒的 NEVER LAND—我的奈巴情结	1	184	HADES
灰色的皮鲁埃特舞蹈——浅谈《狩魔猎人》	1	776	heavensmile
They live in Arkham——《batman arkham asylum》访谈录	1	964	heavensmile
从《马里奥银河》来看新时代双打游戏的发展----2P 模式	2	669	hjpotter
从 level-5 的成功来看中小型游戏公司发展之路	2	671	hjpotter
手指游戏 谈谈那些奇思妙想	2	774	hjpotter
秒速 5 厘米游戏剧本 明里篇	3	969	hjpotter
秒速 5 厘米 AFTER 花苗篇 星空下的约定	3	1000	hjpotter
秒速 5 厘米 AFTER AS1 雪樱	3	1010	hjpotter
秒速 5 厘米 AFTER AS2 海与恋的季节	3	1026	hjpotter
秒速 5 厘米 AFTER 四季	3	1133	hjpotter
我的 GAME 生涯	4	143	hongwei-yf
日本游戏真的已经落后于欧美游戏了吗？	2	771	jdoll
怅望樱花云水谣	3	1022	jjz
寂静岭同人小说:《重返寂静岭》	3	83	john
游戏。记忆。人	4	14	jokerzeng
人生若只如初见，何事秋风悲画扇。纪念我的十余载游戏历程	4	363	justforally
FF7DC 部分名词人物解疑 及 FF7 部分相关关键词回顾	1	137	kaoruyuzuran
樱花烂漫时---《樱花大战 V》赏析	1	908	kaoruyuzuran
fate/stay night 通关感想	1	658	kevinenzo
枪与剑的现代美学~~~我和《鬼泣》有个约会	4	222	khala
从《天诛》从同父异母的兄弟《忍道·戒》回顾整个系列	1	85	kululu
成长中的神——尼奥	1	98	kululu
《铁拳 NINA》详细评价和心得体会	1	144	kululu
《战神》美式动作游戏的战神	1	191	kululu
[生化危機同人]Chris 報告書	3	307	kyosquall
游戏人生	4	393	kyosquall
游戏在中国—最后的思考	4	166	legionsquall
一个在校大学生的游戏生涯及游戏感悟	4	190	legionsquall
《最终幻想战略版》剧情小说 reload	3	811	lightwave
梦的二十年——记某骨灰级 TV 玩家的游戏情结	4	170	lingboaa
恶魔城系列副武器渊源	1	394	loverboby
死神来了	2	121	loverboby
我们是快乐的单身汉	2	339	loverboby
难以割舍的情怀	4	39	loverboby
真実な侍の道へ...侍道 2 漫谈+攻略备忘	1	102	Luoxiqofy
异度传说 解惑书	1	157	luoxiqofy
火焰的气息 龙战士 V 简介	1	556	luoxiqofy
2004 动漫改编游戏漫谈	2	7	luoxiqofy

好人 坏人	2	253	luoxiqofy
Chain Mail--流行り神第 0 话剧本	3	17	luoxiqofy
变......雨......不变	4	16	macapplegood
关于 ZOE2 中的 Jehuty 在埃及神话中的文化背景的猜测	2	141	magicdias
Persona3 风格小说[Blues]	3	281	magicdias
是什么让我们陷入狩猎与被狩猎的深渊——怪物猎人系列回顾	1	941	mechina
街机仔们的快乐生活	4	416	mechina
“一锅营养丰富的关东煮”-写在《ROGUE GALAXY》通关后的一点感言	1	19	michine
世界和我，关于游戏世代的回忆碎片	4	482	mrworm
生化危机 代号：维罗尼卡	3	254	playxp
火焰之紋章同人小說 Long Live the Queen	3	1336	pougu
我的生化危机编年史	4	359	pougu
GTA 同人——我的一生	3	175	ps42
最终幻想 12 同人小说	3	171	pupu99
关于日本的某些细节	2	598	raiya
大陆游戏史上的十大惊天骗局	2	964	rakehell
来自新世代的“嘘嘘”声	2	319	rayan
我的 2D 游戏情结	2	736	redrocky
龙之睛、虎之翼-浅谈游戏中的反派角色	2	846	rex...
RPG 会成为历史吗？	2	619	r 土 p 豆 g
梦的流淌 —— 我的游戏生涯	4	185	r 土 p 豆 g
日经 KEYMAN 系列之 CAPCOM 篇	2	854	saiiscool
论游戏的启发性	2	683	sankoas
ROCKMAN ZX REVIEW	1	212	sasuyo
DQ 系列攻击咒文考	1	447	sasuyo
MY WAY TO THE GAME	4	50	shadowden
寂静岭同人小说——THE ROOM	3	1341	sinlcl
空之浮游瓶和面包	3	1108	sly6
为了你卡	4	339	snowhell
影之心 2 的点点滴滴	1	170	squall8112
十年、十七岁、还有……Final Fantasy VIII	4	350	squall8112
《逆轉裁判》與現實法律	2	581	squllroina
借你耳朵听游戏	2	230	stanhjd
闲扯塞尔达传说	1	498	Stormxx
DQ8 回顾：永无止境的传说	1	517	Stormxx
电子游戏四十年——电子游戏的视觉与创意	2	372	THX
我的怪物猎人之旅!!	1	201	TJ16
成为保罗•马尔蒂尼—评《北欧女神传 2》	1	295	tj32rui
独自等待	2	499	tj32rui
传统与创新	2	507	tj32rui
煽情游戏——由应援团想到的一篇文字	2	555	tj32rui
游戏爱情的代入感个人解析	2	677	tosin

我的游戏史	4	41	tsorochi
流逝的感动--缅怀那不复存在的岁月	4	320	unveils
散谈第五弹：从战争机器开始……	1	249	vegaonly
散谈：好游戏的标准	2	512	vegaonly
散谈第二弹：从一个魔兽 RPG 开始想到的……	2	517	vegaonly
散谈第三弹：其实我本来是想写浪客剑心的……	2	521	vegaonly
散谈第四弹：四叶草死了，谁干的？	2	528	vegaonly
散谈第六弹：光荣，你堕落了吗？	2	533	vegaonly
SF 作品中关于未来宇宙战争设定的一个问题：舰载机	2	629	wfwfang
我的游戏生涯——写在 26 岁生日之前	4	287	wh1982
浅谈历代 DQ 作品——写在 DQ8 即将发售之际	1	71	wish919
我的游戏历程	4	294	wzh100
FF 名刀的故事	1	55	xdemonangelx
FF 以及我的游戏生涯	4	19	xenoleader
任天堂与 RPG 的历史漫谈	2	1030	xeoleo
大众网球一小时玩后感+评论	1	181	xiaoyaol
日版圣斗士冥王哈迪斯篇简评	1	253	xiaoyaol
战神 2 玩后感	1	441	xiaoyaol
汪达同人：因为爱	3	140	xiaoyaol
圣斗士：水瓶座卡妙同人	3	249	xiaoyaol
生化危机 4：艾达同人剧情小说	3	564	xiaoyaol
圣斗士同人：一个假冒的教皇；两个极端的面孔。一次无奈的抉择；一个不朽的传奇	3	887	xiaoyaol
战神 1：复仇	3	979	xiaoyaol
圣斗士：天蝎座米罗同人	3	1568	xiaoyaol
吾辈的 PS2 通关游戏	4	79	xiaoyaol
东京市容、文化和生活	4	505	xiaoyaol
家用机上的格斗游戏	2	333	yagami
羽翼下的惊天阴谋——DQ8 之“里剧情”	1	752	ydy135
宿命 无尽的轮回---影之心	1	215	yichijian
本世代最好的 10 大游戏引擎	2	934	yippee123
对游戏生涯影响最大的 10 款游戏	2	1108	yl04160731
星之海洋 3 最终幻想 X 异度系列以及其他乱七八糟杂感	1	570	yuuu
说说掌机 SRPG 的游戏性	2	1023	yx5456
光枪 2.0 和鼠标 2.0	2	584	zaqwe
贝里克传说漫谈	1	62	zealot
回忆永恒不灭～～（心跳回忆全人物结局鉴赏）	1	28	Zelda
诸神之黄昏★北欧女神之神的对立面★	2	88	zellshadow
RPG 主角	3	79	zent0r
魔女之后，战神之前——动作游戏的进化和沉浮	2	1145	zephrous
铁拳菜鸟的感受	1	560	zhouxun2005
生化危机 4:HUNK 同人小说	3	167	zhrwk
私的 PS2 史	4	108	zhrwk

光阴如水，辉煌不再——评龙之世纪-起源	1	978	zlmind
无罪的叹息——恶魔城	1	13	zxzx
心灵的恐惧--深入了解寂静岭	1	167	三度冲击
奥特曼系列回眸	1	813	三英战大蛇
《战国 BASARA2》细评	1	279	依克西昂
追忆曾经的感动，《暗黑编年史》完全回顾	1	455	依克西昂
成也风云败也风云，次世代主机大战之我见	2	260	依克西昂
韩国游戏市场概况	2	687	依克西昂
PLAYSTATION 编年史	2	1150	依克西昂
永远的世嘉，献给多年来热爱和支持世嘉的朋友们	2	1187	依克西昂
有故事的人	4	267	依克西昂
我过手的 PS2 游戏	4	66	冰舞
《寂静岭》2 的救赎	1	247	刀快人不快
随笔随想随写一则	4	225	列车员
关于几款超人气动作游戏!	2	651	单细胞生物
土星曾经最辉煌和最暗淡的 5 道光环	2	988	可类丝播
我的 XBOX 游戏情结	4	147	叶欣
18 年的购机心路历程	4	299	叶欣
新时代的美妙香槟～点评<王国之心 2>	1	141	圣光之翼
全新的猎人，全新的世界，感受＜怪物猎人 2＞的点点滴滴	1	286	圣光之翼
"忍"字头上一把刀～浅谈游戏中的忍者	2	83	圣光之翼
TVgame 之双打游戏浅谈	2	363	圣光之翼
使命召唤 4——双狙人	3	1203	圣光之翼
雅乐最强音——《大神》游戏原声专辑评析	2	203	夕亭
浅谈电影和游戏在改编之外的交互影响	2	654	夕亭
驱动<战争机器>齿轮的次世代核能:<虚幻引擎 3>技术解析	2	595	安布雷拉精英
怀念我的快乐 KOF 岁月	4	55	宫小路瑞穗
北欧同人：世界树	3	323	小马飞起
KOEI 的大航海时代游戏与真实的大航海时代	2	26	帝国皇帝
浅谈 ACG 亚文化属性的造成	2	622	帝国皇帝
寂静岭同人	3	272	帝国皇帝
自己的游戏历程	4	25	帝国皇帝
勇者斗恶龙 4 漫谈	1	262	幻翼 ff
日本和欧美的游戏开发文化差异	2	759	彩虹泪亭
Halo,Halo 2 游戏的人工智能设计讲座	2	888	彩虹泪亭
美国专利制度的现状和问题，以及对游戏业的影响	2	1051	彩虹泪亭
我的留学生活	4	323	彩虹泪光
今夏全部的游戏：《仙剑奇侠传四》	1	372	彩虹泪帘
关于游戏测评的测评	2	539	彩虹泪影
花痕·Okami 同人	3	283	彩虹泪影
Ralph Baer，电子游戏之父访谈	2	424	彩虹泪晶
完美化困境：创新的动力	2	476	彩虹泪晶
不堪重负的索尼第一方游戏软件	2	293	彩虹泪珠

Lair 同人文・最后一期培训班	3	863	彩虹泪珠
真实的边缘：游戏的画面表现力	2	724	彩虹泪痕
给我留下深刻印象的上世代的游戏	4	115	彩虹泪痕
游戏 HUD 的进化	2	557	彩虹泪瞳
网络之于游戏，到底意味着什么	2	662	彩虹泪绘
构建《刺客信条》中的游戏世界	2	871	彩虹泪绘
抵抗：天使的召唤	3	584	彩虹泪绘
家用机即时战略游戏的发展	2	604	彩虹泪缨
分析游戏机厂商的蓝海策略	2	286	彩虹泪羽
游戏的心思+游戏的手感	2	913	彩虹泪羽
甜点，我要吃你	1	760	彩虹泪花
回顾 E3 大展走过的 12 年	2	449	彩虹泪菱
早期 CRPG 游戏史	2	436	彩虹泪雨
mini E3 2007 review	2	588	彩虹泪雪
九十九夜的诺言，以及次时代无双类游戏的进化。	1	290	彩虹泪霜
EA 传记	2	398	彩虹泪霜
玩具性游戏：游戏定义的外延与分歧	2	483	彩虹泪韵
年少记趣 少年趣记	4	59	德州响尾蛇
高贵？恐怖？？探询吸血鬼.	2	134	忘了时间的钟
ICO,迷失在古堡的灵魂	3	55	忘了时间的钟
我的三国游戏史	4	213	忘记密码了
游戏——我心中的魂	4	12	手冢许
日出之都，日落之国.......	3	421	斯特拉斯
游戏战斗系统-行动顺序机制的探讨	2	602	无名咒术师
关于游戏评价机制的几点想法	2	548	日攻的大几几
论 ACG 女孩	2	658	易路尔达比多
复评日本家用机和街机	2	667	易路尔达比多
论游戏的题材和元素	2	674	易路尔达比多
2D 到 3D 的按键操作	2	940	易路尔达比多
韵蒂堡战记正文＋易路尔评佐迪主线篇	3	1371	易路尔达比多
电玩是通向虚拟世界其中一个方式，让别人了解自己，也了解别人	4	227	易路尔达比多
我的启蒙游戏——吞食天地与洛克人以及和 CAPCOM 扯上关系	4	284	易路尔达比多
回首	4	282	暴走之苍炎
从北欧神话到《北欧女神》	1	130	最爱 lenneth
GBA《chobits——人形电脑天使心》回顾＋漫谈＋全结局鉴赏	1	147	最爱 lenneth
GBA《名侦探柯南》小说	3	725	最爱 lenneth
搬家时翻出了 16、17 年前的日记……	4	427	月亮步
专业精神	2	552	木方十四
百年孤独	4	248	木方十四
大四下半	4	292	木方十四
文化区版本《最终幻想 7 核心危机》攻略笔记	1	320	朱厚照
荒诞的寓言体游戏--《时空幻境--braid》浅析	1	768	朱厚照

仙剑 4----凤凰花前歌一曲苍浪剑赋	1	798	朱厚照
从 DEMO 说说职业进化足球 2010 的几个革新点和新的问题	1	916	朱厚照
PSP 的现状和所要面对的问题	2	312	朱厚照
游戏的一辈人	4	205	朱厚照
变形金刚乐评及背景音乐下载，变形音效下载/影感/游戏想法	1	307	李其
寂静岭归乡官方日记翻译（Elle 和 Wheeler）	1	668	李其
Dead Space 死亡空间 --寂静血腥的外太空之旅	1	999	李其
生化危机*爆发的老百姓刻画	1	1044	李其
我的音乐关键词（二，游戏音乐）	2	238	李其
恨 * 爱	2	349	李其
恐怖有益健康（恐怖电影恐怖游戏私人简评）	2	778	李其
从战神 2 看历史上的续作们	2	1209	李其
两口子游戏史	4	233	李其
我的 RPG 世界 BOSS 战畅谈	2	1021	柯莉特
星之梦	3	50	桜樹
淡淡的风雅——谈谈霸王丸与《侍魂》	1	403	横扫千军
俄罗斯方块的故事	1	96	殺破狼
一款原创作品应该如何生存？——聊聊《代码世纪》	1	75	水石
两个人的世界——感受《汪达与巨像》	1	177	水石
回眸这个复杂、紊乱的 2005	2	10	水石
[12 国记同人] 將 離	3	13	泡泡璐
暗黑时代的救赎——《恶魔之魂》世界观探秘	2	99	深衣
FromSoftware 与他的奇幻宝藏	2	961	烘烘牛
我的忍道，天诛之路	1	656	独孤剑客
天诛 2 同人	3	1047	独孤剑客
我是 shinobi	3	1091	独孤剑客
圣斗士星矢系列回顾	2	1079	王下七武海
蓝龙剧情小说	3	454	琳斯雷特渥克
生化同人小说---《Annette 自述》	3	1041	生化戦士
龙背同人——被遗忘的剑	3	915	白河愁归来
漫谈中华民族的侠文化	2	155	白鹿苍狼
游戏是否成功的一个思考，垄断了玩家的游戏时间就成为了经典？	2	613	白龙
时空之轮剧情小说	3	1305	百目鬼
一款被遗忘的游戏——解释《玫瑰法则》	1	991	真！黑死蝶
针对<如龙>剧情和各种细节的全面解剖	1	981	米加勒
鉴赏早期西方绘画艺术中的四天使	2	20	米加勒
谈谈日本神话中的"八歧大蛇"	2	47	米加勒
FFXII，你为什么不能正着转？ 谈游戏按键自定义	2	886	紫雨飞燕
九个永恒－我的 PS2 时代	4	131	绝影刀
就像小时候爬煤堆一样---从 FC 到 360---我的游戏人生	4	242	绯 fl
跨过它们的尸体——一些给我印象深刻的 BOSS	2	641	缅怀世嘉
《天地之门》一 通关感想	1	194	苏罗非萨

FFTA 同仁……我不猥琐……	3	120	苏罗非萨
生化同仁（丫丫）小说 这不是一块豆腐	3	152	苏罗非萨
新鬼武者武侠同仁——醍醐的花见	3	188	苏罗非萨
龙背同仁+游戏心得	3	201	苏罗非萨
永远的龙骑士	3	749	苏罗非萨
《暗黑破坏神》同人	3	1172	苏罗非萨
经典赏析之《马克思佩恩 2》	1	756	菜鸟评游戏
忍道漫漫——忍者龙剑二十年	1	413	贪婪水鬼
welcome to silent hill,we've been expecting you	1	155	超杀杀鸭炒饭
浅谈次世代:个人的次世代主机大战解析	2	277	路飞斗索罗
记念曾经幕末浪漫剑客的传说	3	158	路飞斗索罗
铳墓---男人之间"浪漫"的友情世界	3	792	路飞斗索罗
游人小说----我的生化"情结"	4	87	路飞斗索罗
我的 PS2 游戏"史"	4	421	路飞斗索罗
武将，风云，录	2	1025	邪魔天使改
难以忘怀的 SS 情结—有的人活着，他已经死了；有的人死了，他还活着	4	289	邪魔天使改
[真侍魂烈传]侍魂编年史	1	574	银牙白虎圣兽
震撼魔界的露出度，《恶魔战士》世界大披露	1	703	银牙白虎圣兽
从《大神》畅谈 ACG 中的神兽鬼怪	2	49	银牙白虎圣兽
麒麟艺术	2	149	银牙白虎圣兽
浅谈 PS2 上 3 款跟美女有关的麻雀游戏	2	446	银牙白虎圣兽
惊爆草莓同人 KUSO 文	3	130	银牙白虎圣兽
光莉给哥哥的 E-MAIL	3	134	银牙白虎圣兽
我通关 2 次以上的 PS2 游戏	4	123	银牙白虎圣兽
浅谈游戏中的超强必杀技-居合斩	2	119	陆行鸟之羽
杂谈 从游戏看如何提高女生的好感度	4	63	风间火月
在屏幕前实现自己的体育之梦	4	5	飞吧!大喜鹊!
擦去记忆上的灰尘——黑色的永恒之旅《异域镇魂曲》背景回顾	1	952	马克西姆!
傻瓜级别语言解释任天堂蓝海战略	2	284	马甲雷
不仅仅是一份感动——《教父》The Game	1	242	马龙·白兰度
那一瞬的风景——《鬼武者》"一闪"系统的发展	1	567	鬼鬼的刀刀
《EVA》中若干迷题的补完	1	930	鬼鬼的刀刀
怪物猎人莫成怪物累人——关于游戏健康进度观	2	685	鬼鬼的刀刀
仙境传说外传	3	942	鸡翅膀